3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.104
前线狙击
超级机器人大战K NDS
沙加2 秘宝传说 NDS
横行霸道 唐人街战争 NDS
机动战士高达 战场之绊 携带版 PSP
.hack//Link PSP
勇者30 PSP
攻略透解
士传说 无限 加强版 PSP
世界传说 光明神话2 PSP
女神异闻录 恶魔幸存者 NDS
最终幻想·水晶编年史 时之回声 NDS
专题企划
牛年说牛
漫谈「牛文化」
「特快专递」
北斗神拳 拉奥外传 天之霸王 PSP
噬魂师 战斗共鸣 PSP
指环王 征服 NDS
电脑报电子音像出版社

拥有北通
娱乐更轻松

北通动力堡垒（外挂电池）

北通蓄电金刚

北通二代直插座充369

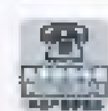
北通电池组266

北通推荐经销网点

北京金龙电玩 | 上海电玩巴士 | 广州电玩巴士 | 广州E-TOME | 广州水无月电玩 | 深圳梦天堂电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 成都游戏东东电玩

郑州电玩天地 | 武汉海达电玩 | 长沙友联电玩连锁 | 杭州远景电子商行 | 南京风云电玩 | 合肥四海精品电玩

石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电器 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 东莞超时代



北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300

怪物猎人2nd G官方小说

《疾风之翼》第2卷
+
精选音乐CD

银发的双子，驰骋在狩猎场上！
未知的怪物，未知的谜团
往日的经历和现实的难题重重叠叠
唤醒了玛蒂丽娅沉睡的记忆

MONSTER HUNTER
疾风之翼②

怪物猎人2
音乐集

2月17日
全国上市

《超级机器人大战 珍藏事典》姐妹篇
众多《机战》FANS必备之书

珍藏事典
超级机器人大战
SUPER ROBOT WARS OGS·COMPLETE BOOK
原创世纪

272页精装特辑
+
系列精选音乐CD

总括《OGS》、《OG外传》及动画OVA
人物介绍+机体宝典完全档案
系列世界观及名词彻底解析
各系列机体及技术开发史秘闻揭秘

国内资深《超级机器人大战》爱好者执笔！
20万海量文字带你全面了解《OG》的世界！

已上市
各地报刊亭销售中

DISC
金曲合集

梅子
www.plumbook.cn

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的"电玩书刊区"（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量8折最新书刊。

女神侧身像 世界全书

16开精装特辑＋精选音乐CD

人与神的镇魂之歌——《女神侧身像》世界全书隆重登场。《女神侧身像》、《女神侧身像2 希尔梅丽娅》、《女神侧身像 负罪者》三部作品全面赏析。本专辑共包括全系列人物介绍＋设定图欣赏、未公开精美插画＋世界观设定、制作人秘闻访谈＋精选音乐CD等众多精彩内容。

2月13日 全国上市

游小说

第23辑

梦与现实交织的惊魂之旅，《零 刺青之声》四万字小说一期完结；《女神侧身像 负罪者》：阿尔托利亚内战的结束与人神之战的开篇；《最终幻想Ⅶ 再临之子》官方前传：带你一同走入蒂法的内心世界；《浪漫纱迦 领域篇Ⅱ》官方小说，追随夜猎者的脚步纵览世事沉浮；此外，《前线任务4》官方小说与《宿命传说》官方漫画也将继续进行连载。

2月14日 全国上市

最动漫

Tot.23

《钢之炼金术师FA 前夜祭析》为迎接新一轮炼金时代做好准备；卷中特辑《在那螺旋的尽头》解析深邃复杂的《空之境界》。DVD收录《空之境界 矛盾螺旋》，《机动战士高达 重力战线2》以及ANIMELO SUMMER LIVE 08精粹版；豪华版赠品不仅有EVA新剧场版贴纸、Type-Moon全明星主题置物盒，独占CD更收录2009情人节动漫音乐专题！如此丰富的内容你千万不能错过！

2月14日 全国上市

Xbox360专辑

Vol.8

《Xbox360专辑 Vol.8》重装上阵。美日角色扮演游戏完美攻略大对决，《薄暮传说》与《辐射3》究竟谁是玩家最爱；精心准备X360至尊年鉴2008版，超过200款值得珍藏游戏，并为您准备了全国独家Arcade游戏年鉴；超过120分钟满载DVD，三大扛鼎游戏制作人为您带来制作幕后秘闻，《光环战争》开场动画提前放送，另有OST独家抢先试听。

2月17日 全国上市

话梅杂志 www.plumbook.cn

堀北真希 S 写真集

堀北真希从《电车男》的崭露头角，到《野猪大改造》的人气急升，再到《爱无罪》的炙手可热，这都是与她的表演天分、不懈的努力，以及那中性十足的外表分不开的。在最新的《堀北真希 S 写真集》中，堀北真希一改中性形象，尽显其柔美妩媚，更特别收录了新剧《爱无罪》的绝密真希剧照，将其成熟的一面展示给所有FANS，随书附赠堀北真希"珍稀"档案光盘，绝对是FANS的珍藏纪念。

2月20日 全国上市

零 攻略全书

和风AVG游戏的最高杰作，《零》全系列攻略研究之书登场。《零 ZERO》、《零 红蝶》、《零 刺青之声》、《零 月食假面》，全系列四部作品详尽攻略＋系统研究、全文件古书＋灵LIST全收集、任务模式＋灵异现象纵览，而《零 蝶梦》全系列剧情赏析DVD光盘将为你重现一幕幕凄美的画卷。此外，随书还将特别奉送《零》特制典藏扑克牌，必定令你爱不释手。

2月20日 全国上市

游戏·人

第31辑

2009年第一本《游戏·人》，内容满载。《原点》，追踪小岛秀夫的西进之旅；《钢铁教父》，揭示最真实的富野由悠季的世界；《游光掠影》，推荐50部值得玩家观看的电影；《大珠小珠落玉盘》，2008年动画巡礼；《战神人物谱》，神话与游戏背景的深入探索……更多精彩文章和动听游戏音乐，尽在《游戏·人》。

2月20日 全国上市

绘梦人 游戏插画名家鉴赏

当你在游戏的世界中畅游之时，是否曾被那些性格迥异、风姿多彩的角色们深深吸引？是否关心过到底是谁赋予了不知火舞、春丽的妩媚？又是谁让蒂法、萨菲罗斯的形象深入人心？《绘梦人 游戏插画名家鉴赏》就将带你走近游戏界那些塑造了数不胜数经典角色的画师们身边，回顾他们的创作和发展路程，近百位顶级画师、千余幅艳丽插画作品、数万字的详细介绍，一定会让你看得过瘾！

已上市 各地报刊亭有售

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2009年3月4日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第106辑上公布，敬请关注。

一等奖

二等奖

SC-miniSD
烧录卡
1名

北通二代直插座充
BTP-6369
1名

SC-SD
震动版烧录卡
2名

北通二代座充
BTP-6262
1名

三等奖

北通电池组
1名

1名

1名

1名

1名

1名

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威典数码娱乐 威典数码娱乐综合网站

黑角电子有限公司

北通 BETOP

龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

www.plumbook.cn

本辑特别关注

2009年春节刚刚过去，LIKY在这里代表掌机王的全体小编给大家拜个晚年，祝大家在牛年里工作、学习、生活都牛气冲天，事事顺利。

春节后的第一辑《掌机王SP》，制作时间比较短，众小编们也都非常努力地赶进度，尤其是几个制作攻略的小编更是紧张，目的就是为了能让大家在年后尽早地看到《掌机王SP》，希望这次的内容可以让大家满意。另外，本辑在版式上也有了一些小变化，希望能带给大家一些不一样的感觉。

对了，各位应该已经看到本辑的赠品——书签，其实有6种不同图案哦，我们是随机送的，如果要想收集齐的话，就买6本吧。(笑)

LIKY

专题企划

牛年说牛
——漫谈"牛文化"

牛年已至，牛的话题是少不了的。在中国文化和游戏中，也不缺乏牛的存在。那么，就让我们来"牛年说牛"

P49

攻略透解

世界传说 光明神话2

PSP

详细流程攻略
剧情大纲介绍
全职业转职条件
全称号获得方法
初期支线任务介绍

与来自《传说》的人气角色在新世界展开冒险

P82

P104

攻略透解

超高自由度RPG

PSP

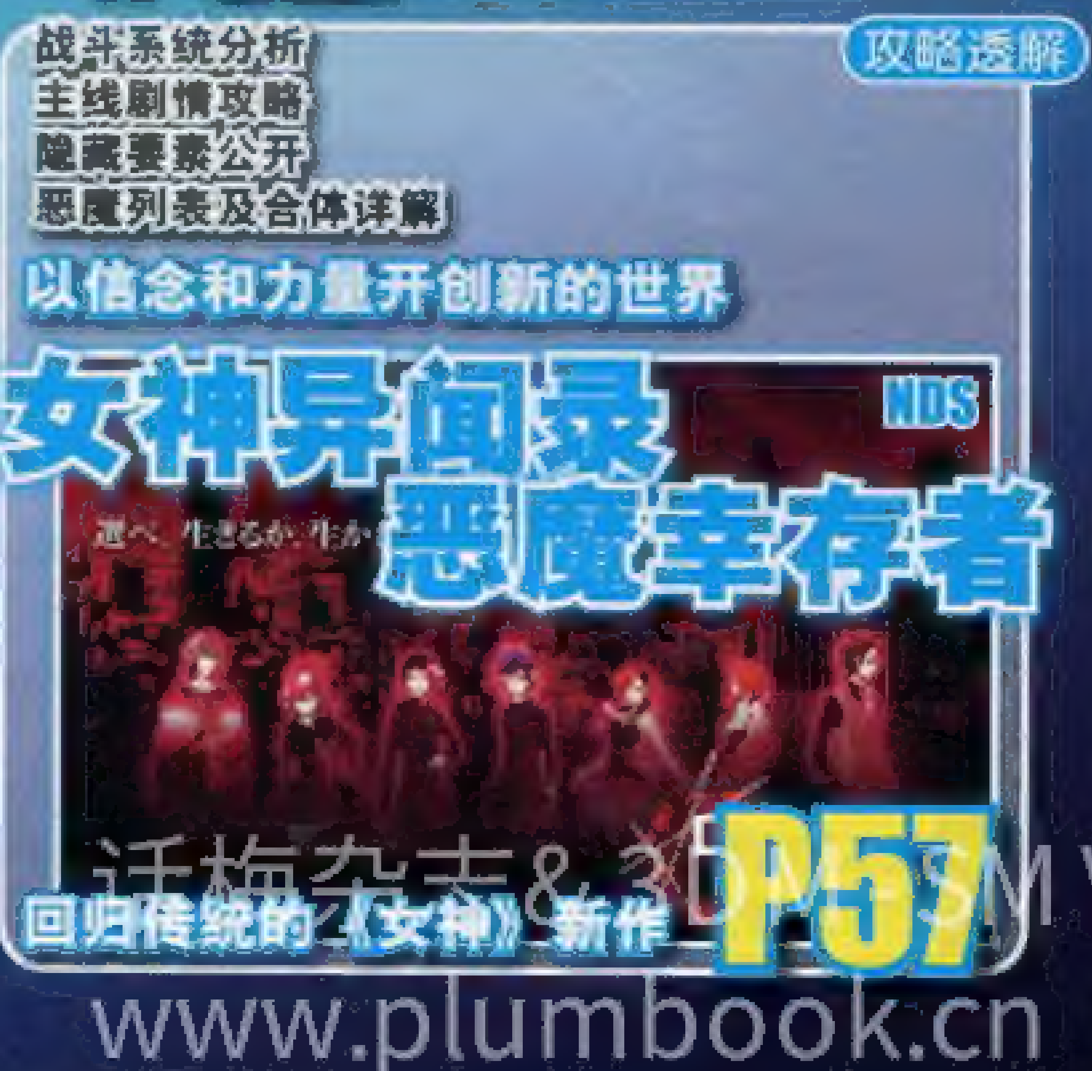
龙士传说 无限加强版

超详系统解说
情节流程概述
历史时期介绍/重要角色结局公开

攻略透解

战斗系统分析
主线剧情攻略
隐藏要素公开
恶魔列表及合体详解

以信念和力量开创新的世界



NDS

女神异闻录 恶魔幸存者

回归传统的《女神》新作

P57

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

主　　编：LIKY
责任编辑：LIKY
出版单位：电脑报电子音像出版社
对外合作：（023）63658933
读者服务：（0931）4867606
印　　刷：深圳佳好印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2009年2月第一版
印　　次：2009年2月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2009年2月
定　　价：8.80元
书　　号：ISBN 978-7-89476-105-7

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

www.plumbook.cn

CONTENTS 目录

游戏类型说明

本文中，游戏类型 具体解释如下。

ACT	动作游戏
A RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A AVG	动作+冒险游戏
ETC	[illegible]
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟 战略游戏
S RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

GBA	Game Boy Advance Nintendo公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite 神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS lite Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro Nintendo公司出品

www.ptumbook.cn

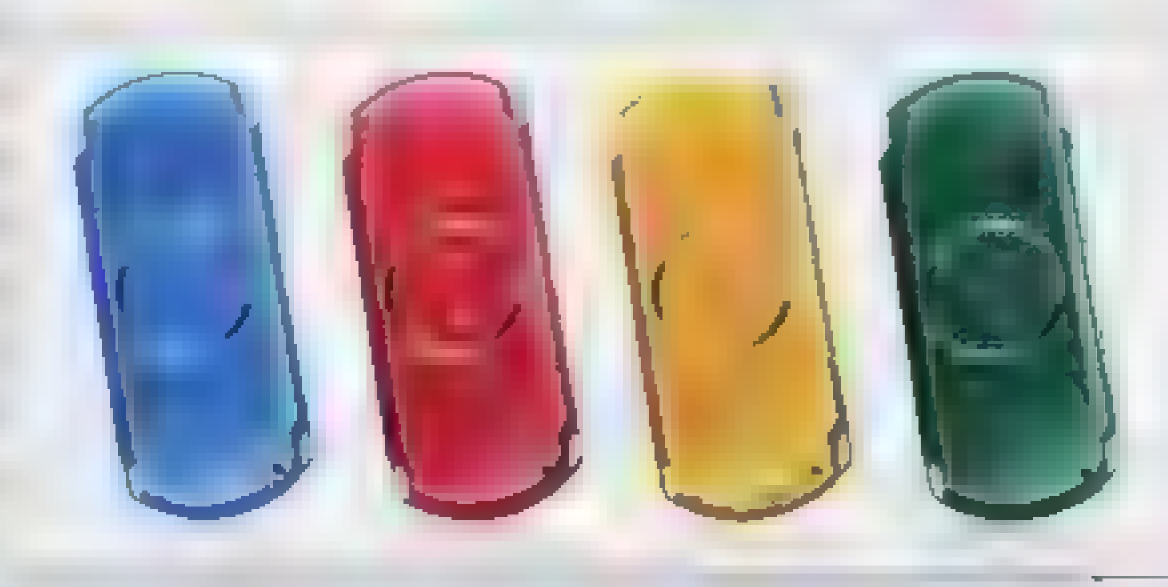
掌机情报站

SCE推出“嘉年华色彩系列”四款新颜色PSP-3000主机

2009年1月26日，SCE日本正式宣布将推出四款新颜色的PSP-3000主机，并为之命名为“嘉年华色彩系列（CARNIVAL COLORS）”。

官方展示，“嘉年华色彩系列”共包括“艳光红”、“跃动蓝”、“鲜亮黄”以及“活力绿”四种颜色，加上之前已经发售的“钢琴黑”、“珍珠白”以及“神秘银”三种颜色，PSP-3000大家族已经拥有了7个颜色的主机。据悉，“艳光红”和“跃动蓝”主机将率先于2009年3月5日在日本发售，而“鲜亮黄”和“活力绿”颜色的主机随后将于2009年4月19日登场，售价均为1万9800日元。而事实上其中的“艳光红”和“跃动蓝”主机已于2009年1月15日率先在香港地区推出了。

官方表示，“嘉年华色彩系列”的主要设计主题是以鲜艳的颜色配合富有光泽的主机，从而带给玩家们一种快乐的感觉。

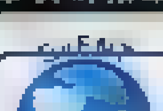


《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》2009年春季发售

话梅杂志

目前，在全世界都拥有极高人气的“《口袋妖怪》系列”开发商Pokemon公司宣布，将于2009年春在NDS上推出“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”的新作《口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队》，目前游戏的具体发售日以及售价还未确定。

据官方透露消息，新作将会在2007年9月发售的《口袋妖怪不可思议迷宫 时/暗之探险队》的基础上追加角色、章节以及通信要素。新作中作为主人公登场的口袋妖怪将在前作的基础上新增3种，合计可操作角色数量达到19种。另外，可以共同进行冒险的同伴口袋妖怪数量也从原来的13种增加至21种。并且前作中不曾讲述的多个章节的故事也将在本作中登场，其中之一还将是与未来世界相关联的故事。



规模将是去年的10倍，2009年E3正式“重生”

日前，E3展的主办者美国娱乐软件协会(ESA)方面表示，E3 2009的展出规模将向2006年的鼎盛时期靠拢，而E3 2009的入场人数预计将达到去年的10倍。另外，在布展规定方面也比以往要宽松一些，据悉，过去两届E3业界峰会对展出内容的要求异常严格，而且实行的都是邀请制。而2009年的E3情况将大为不同，不仅可以看到各家厂商的性感Show Girl再次回归，而且也不再有参观人数的限制。

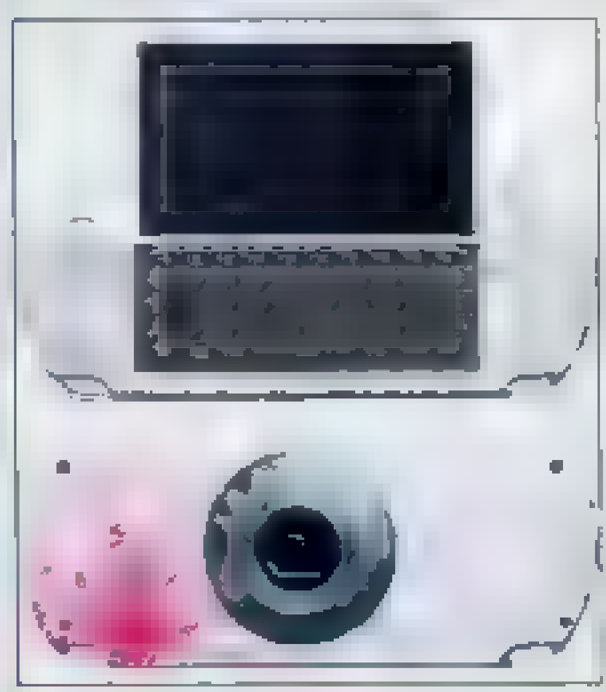
此外，ESA方面还公布了E3 2009的首批参展商名单。从初步的参展名单来看，厂商总数大约有70家，比去年足足多了一倍，其中包括微软、任天堂、索尼、EA、NBG、Capcom、Square Enix等游戏大厂，另外去年没有参加E3的世界最大规模第三方游戏厂商Activision Blizzard也将参展今年的E3。ESA方面表示，预定的展出空间很快就被填满了。

E3 2009首批参展商名单

Activision Blizzard, Inc	Microsoft Corporation
Atari, Inc	Midway Games Inc
Atlus U.S.A., Inc	MTV Games
Bethesda Softworks LLC	Namco Bandai Games America Inc
Capcom Entertainment, Inc	Nintendo of America, Inc
Disney Interactive Studios, Inc	Rebellion
Eidos Interactive	Sega of America, Inc
Electronic Arts, Inc.	Serious Games
Epic Games, Inc	Sony Computer Entertainment America Inc.
505 Games	Sony Online Entertainment LLC
IndieCade	Square Enix, Inc
KOEI Corporation	Take-Two Interactive Software, Inc
Konami Digital Entertainment, Inc	THQ Inc
LucasArts Entertainment Company LLC	Ubisoft Entertainment
Majesco Entertainment Company	Warner Bros. Interactive Entertainment Inc

索尼：我们不打算授权PlayStation品牌电话

去年我们曾连续报道过索尼打算推出PlayStation品牌移动电话的传闻，而在沉寂了一段时间后，PlayStation Phone于2009年再次进入了我们的视线。



来自业内的最新消息显示，索尼似乎并不打算现在就推出PlayStation Phone，而且就算推出的话也不会授权给索爱生产。根据Mobile Today的报道，一位熟悉索尼业务的内部人士透露说，去年年底索尼与索爱曾就PlayStation品牌移动电话的推出进行过磋商，但最后索尼方面拒绝了索爱提出的品牌合作计划。

另一方面，据称索尼的一位高层在谈判中向索爱方面明确表态，除非是索尼打算自己推出这种移动电话，否则不会使用PlayStation品牌。也就是说，索尼这一次不会像以前授权Bravia、Walkman和Cyber-shot给索爱用做品牌合作那样放开PlayStation。

消息传出后，索尼官方表示拒绝就此事发表评论。但索爱方面的一位官方发言人对外透露说，索尼不打算在市场和技术需求都成熟以前授权PlayStation Phone。

(图片为虚构)

光荣、Tecmo两董事会通过合并提案，新公司2009年4月1日成立

在经历了Tecmo第二大股东新加坡Effissimo投资基金公司反对合并的风波之后，光荣与Tecmo于2009年1月26日分别召开了临时股东大会，对两公司合并一事进行最终商讨。会后双方董事会宣布，他们一致通过了合并议案，并将按照原计划于2009年4月1日正式成立"Koei Tecmo Holdings"公司。

此外，双方还宣布，Tecmo的会长柿原康晴将出任新公司的会长，而光荣公司的松原健二社长将就任新公司的社长。

"《无双》系列"建功，光荣季度收入创新高

依日来看光荣方面。眼下全球金融危机，各公司都面临着收入下降的威胁，在这种大形式下，光荣却交上了一份令人满意的答卷。

近日，光荣正式对外公布了最新的季度财政报告。报告显示从2008年4月1日起到同年12月31日为止的三个季度的时间里，光荣共实现累计销售额201亿日元，比上个财年同期增长了1.63亿日元。而运营利润也增长了9.68亿日元，累计达到了45亿日元。

此外，光荣特意在财政报告中指出，去年三个季度为公司收入贡献最大的依然是旗下人气超旺的"《无双》系列"游戏，其中跨平台的《高达无双2》和PSP平台的《无双大蛇 魔王再临》表现最为突出。

欧洲最大规模游戏展会德国莱比锡游戏展宣布停办

与万众期待将浴火重生的E3大展截然不同，我们所熟知的欧洲地区最大规模的游戏展会德国莱比锡电子游戏展"Games Convention（以下简称GC）"的主办方Leipziger Messe日前正式宣布将取消2009年GC展会的举办。Leipziger Messe表示："鉴于德国游戏相关展会的现状，我们决定取消今年的GC展会。但如果游戏业界再次寻求家用游戏以及PC游戏的发表场所、再次需要GC所累积的经验的话我们将会考虑再次复活GC。"

GC诞生于2002年，展会规模每年都有相应的扩大。此次决定取消展会的主要原因是原来没有竞争对手的GC现在将面临来自新游戏展会GamesCon的挑战，目前任天堂、索尼、SEGA等游戏大厂以及德国的游戏业绩团体都宣布大力支持GamesCon。

Leipziger Messe最后表示，他们今后将从电视游戏领域转向电脑网络游戏领域，并预定于2009年7月31日~8月2日召开名为Games Convention Online的网游展会。

狂热玩家意见被无视，声称要炸毁游戏公司进行报复

当一个人对一件事情过于狂热和执着时，通常都会做出一些在旁人看来不可思议的事情。日前，日本就有一位狂热的游戏玩家证明了这一点。

据日本时事通信报道，日前一名声称将用炸弹炸掉Hudson公司的玩家被警方拘捕，而其声要炸掉Hudson的原因竟然是由于他对游戏提出的意见没有被Hudson公司所采纳。据

悉，这名叫池孝雄的29岁男子是一名运送业从业人员，并且是一位《桃太郎电铁》的疯狂玩家。他曾给Hudson公司提出建议，希望能够修改游戏中最多20年的时间设定，理由是该时间不足以完成全日本车站的巡回，并希望能推出以100年为上限的游戏模式。由于该意见没有被采纳，生气的池孝雄于2008年10月开始用手机向《桃太郎电铁》的官方网页发出了共11次短信，其中甚至包括“带80兆日元现金到JR高松站来！如若不然就寄炸弹去你们公司炸死你们！”等威胁短信，致使Hudson公司不得不加强对邮寄到公司的包裹进行警戒排查，影响了公司的正常运作。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKING

由于本次日本软件销量的统计期间没有大作发售，所以PSP的移植作《龙士传说 无限 加强版》出人意料地登上了软件销量榜第一的宝座。《女神异闻录 恶魔幸存者》发售两周累计销量超过了7万套，虽然在数字上并不夸张，但是消化率却非常高，如果保持稳定保留，相信销量还会继续攀升。《异说 最终幻想》的累计销量接近85万，取代《CCFF Ⅶ》成为了日本PSP游戏累计销量的第一位。《MHP2G》的廉价版自发售后就一直保持着不错的销售，长卖之势再次令人对其品牌的号召力佩服不已。

软件销量（日本）

龙士传说 无限 加强版

NEW

ジルオール インフィニット プラス

《龙士传说》[illegible]，虽然当年作品没有热卖，但仍获得了较高评价，于是被2005年移植PS2平台后，此次再度强化后与[illegible]见面。本作在原有版本上又增加了新角色、新[illegible]登场，令整个情节更加饱满

周间销量 2万9079套　累计销量 2万9079套

排名	游戏	信息	销量	机种
2 ↑	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G（PSP the Best）	Capcom ACT 2008年10月30日发售 3140日元	周间销量 2万5033套 累计销量 34万2899套	PSP
3 ↑	个性时尚 女生模式 わがままファッション ガールズモード	Nintendo SLG 2008年10月23日发售 4800日元	周间销量 2万193套 累计销量 70万7451套	NDS
4 ↑	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	Nintendo MUG 2008年7月31日发售 3800日元	周间销量 1万9996套 累计销量 152万238套	NDS
5 ↓	异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix FTG 2008年12月18日发售 6090日元	周间销量 1万6940套 累计销量 84万6614套	PSP

女神异闻录 恶魔幸存者

NEW

女神異聞録デビルサバイバー

[illegible]正因为从难度和系统上降低门槛，本作变得更容易迎合大众，保证了不错的市场消化率

周间销量 1万6243套　累计销量 7万2932套

NDS

排名	游戏	信息	销量	机种
7 ↓	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	Nintendo RPG 2008年9月13日发售 4800日元	周间销量 1万2579套 累计销量 230万6819套	NDS
8 ↓	企鹅问题 最强企鹅传说 ペンギンの問題 最強のペンギン伝説	Konami A・RPG 2008年12月11日发售 5250日元	周间销量 1万315套 累计销量 19万7360套	NDS
9 NEW	DS占卜生活 DS占い生活	Nintendo ETC 2009年1月15日发售 3800日元	周间销量 1万300套 累计销量 2万9018套	NDS
10 ↓	星之卡比 超级无敌豪华版 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo ACT 2008年11月6日发售 4800日元	周间销量 9786套 累计销量 100万2127套	NDS

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

NDSi	4万4825台	39万1565台	[illegible]
PSP	4万726台	32万7606台	140万[illegible]
NDSL	1万3852台	11万5882台	1752万1860台（2397万1066台）

2008年日本掌机游戏销量TOP5

PSP部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	ACT	2008年3月27日	245万2111套
第2位	异说 最终幻想	Square Enix	FTG	2008年12月18日	66万262套
第3位	梦幻之星 携带版	SEGA	A・RPG	2008年7月31日	63万3954套
第4位	机动战士高达 高达对高达	NBGI	ACT	2008年11月20日	35万7783套
第5位	实况力量职业棒球 携带版3	Konami	SPG	2008年5月29日	28万6901套

NDS部分

排名	游戏名	厂商	类型	发售日	年度销量
第1位	口袋妖怪 白金	Nintendo	RPG	2008年9月13日	218万7337套
第2位	节奏天国 金	Nintendo	MUG	2008年7月31日	135万671套
第3位	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	RPG	2008年7月17日	117万6082套
第4位	星之卡比 超级无敌豪华版	Nintendo	ACT	2008年11月6日	85万5427套
第5位	口袋妖怪突击队 融合	Nintendo	A・RPG	2008年3月20日	63万6777套

舆论风向

听说中文版的《FAMI通》杂志要停刊，我不知道是什么原因，大概是因为经济形势不好，香港这种经济脉搏与全球同步的城市免不了要倒掉一大批企业，游戏杂志这种微利行业在香港本来就是有上顿没下顿的贫困经营状态，被这么一冲击便赔了性命。人家《EGM》都停了刊，死掉一个港版《FAMI通》更不足为奇了。有读者为该杂志哀悼惋惜，说真是可惜呀，这么一本客观公正的杂志就这么没了……

《FAMI通》的"公正客观"天下闻名，每篇文章都像官方新闻稿一样客观，几乎找不到任何负面的文字。由于《FAMI通》是游戏传媒中的龙头老大，因此它的客观立场被视为所有游戏媒体都应该学习的楷模典范，人们完全不用考虑杂志与厂商背后的金钱交易。恭维之词永远不会得罪人，通篇一片大好的赞扬会被称为"客观"，若掺杂了一些编辑的负面个人意见，不仅在厂商那自讨没趣，还要被读者骂"不客观"，这种里外不是人的事自然少做为妙。

与客气惯了的日本人相比，欧美记者比较敢于在文章中加入自己的主观意见，不过同样是习惯性地维护厂商的形象。同样是一篇讲述任天堂发布财报预期的新闻报道，财经媒体用的标题是"任天堂净收入预期削减三分之一"，GAMESPOT却是"任天堂收入暴增，Wii销量将近4500万"，你会看到任天堂有11款游戏销量突破千万、NDS销量即将过亿、NDS软件销量5.33亿套等令人窒息的数据，文章看完后给人的感觉是任天堂再一次牛得无以复加，至于收入与利润预期大幅下调等负面信息只是在偏僻的角落一笔带过。如果所有媒体都采用这样的报道方向，神经兮兮的投资者们也许就不会对任天堂利润预期的大幅下调一片恐慌，任天堂的股票也不会惨跌12%，创下18年来最大的单日跌幅。

过去几年，任天堂总是在不断上调他的财务预期，每一次上调都将任天堂的股价继续推高。因此在这样的经济环境中，当任天堂突然调低了预期，投资者们纷纷慌了神。KBC证券分析家Hiroshi Kamide说："新的数据暗示着任天堂第四财季的利润可能会出现一个骤降的情况，很可能会是任天堂三年来盈利状况最差的一个季度。任天堂肯定已经意识到出了什么大差错，也许节后人们的主机购买欲会突降至冰点。"这位分析家将任天堂的股票降级为"卖出"——在笔者的记忆中，最近三年内似乎还没有发现任天堂的股票被纳入推荐甩卖的行列。在如今的世道下，绝大多数投资者都有"恐高症"，任天堂区区一家游戏公司市值却排在日本所有企业的TOP5之列，这似乎是一个很难长期维持的高位，随时准备抛盘逃生的大有人在，任何风吹草动都有可能造成市场的恐慌。在这种情况下，舆论方向引导着市场风向，投资者关心的不是任天堂有多少千万大作或NDS突破了一亿销量，利润同比增长27%也是理所当然，人们已经听惯了任天堂的利好消息，而在利好消息中夹杂的负面新闻会被放大十倍。因此岩田聪在财报预期发布后忙不迭地跳了出来，四处接受媒体的访问，不断强调"任天堂的业绩尚未达到峰顶"，强调"第三方正在任天堂的主机中找到出路"，引导着媒体把报道的重心放在NDS与Wii对市场的蚕食上。

舆论的力量是强大的，尤其是在网络时代。索尼帝国在舆论的质疑声中加速没落，任天堂目前在多数媒体眼中仍然是忙着数钱的暴发户，不过舆论的风向就像经济危机中的股市波动一样摇摆不定，这让岩田聪更加如履薄冰。所谓高处不胜寒，当人们都以为任天堂早已开心地被钞票淹没时，也许并未留意到岩田聪的鬓角白发激增……

话梅杂志&3DM

1月30日，当我国人民尚沉浸在农历新年的快乐中时，一衣带水的日本却遭遇了剧烈金融震荡，当日东京股市指数的跌幅超过了6%。日股大跌的原因除了受前夜美国股市急落拖累以外，更关键的原因还是因为该国各主要企业的财报在年后相继披露，业绩恶化程度远远超出了外界的预想。连续十年以上保持业绩稳步成长的丰田汽车今年前三季度竟然出现了4000亿日元以上的巨额亏损，上半年还实现大幅收益增加的松下电器预测全年业绩可能会出现亏损，而索尼全年亏损将高达2200亿日元。用“全军尽墨”来形容日本上市企业的经营业绩丝毫不夸张，难怪会引发投资者的恐慌性抛售。

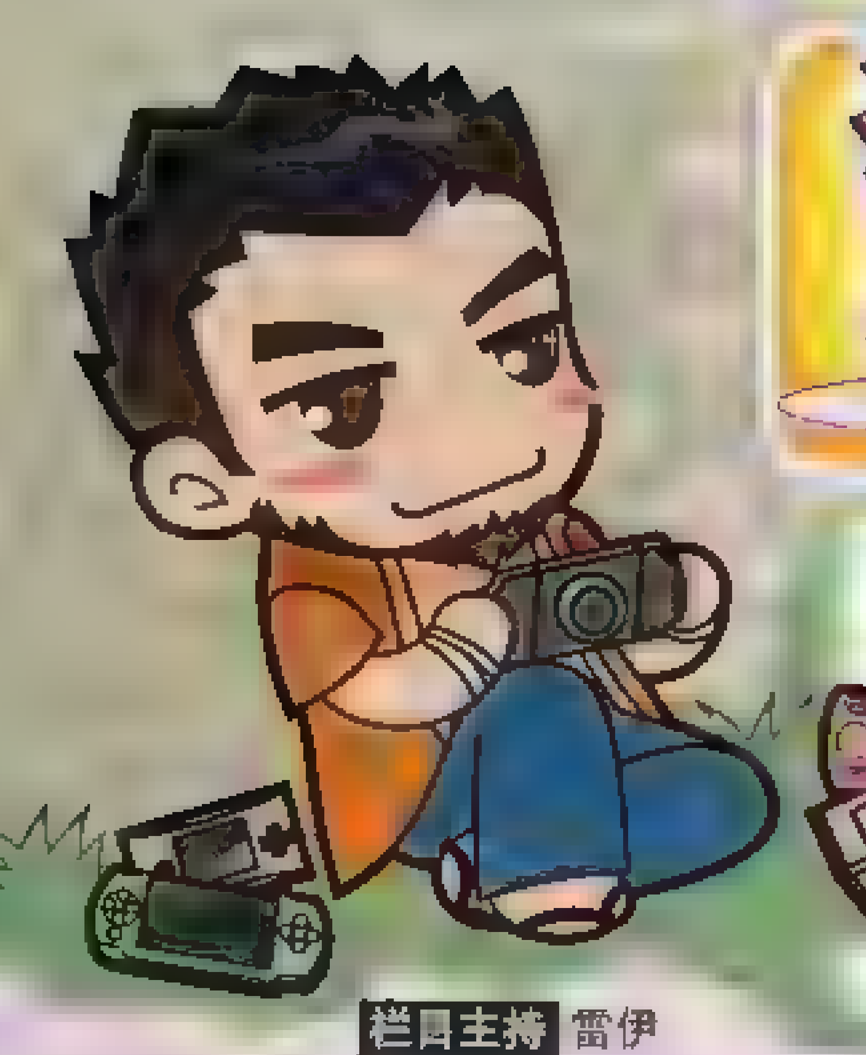
令人始料未及的是，这场大股灾最大的受害者并非丰田和索尼这些亏损大户，而是营业利润创历史最高记录、且以22亿美元纯利润独占东证225指标股鳌头的任天堂。任天堂股票在1月30日当天跌幅高达12.8%，创下了自上市以来历史最高跌幅，次日更一度跌穿了每股25000日元大关，两日累计最大跌幅超过了20%。

任天堂在1月29日发表了2008年度4～12月的财务报告，经营利润和纯利润都比一个月前的官方预测出现了大幅度下调，其中纯利润由原先的3450亿日元下降为2300亿日元，降幅高达40%。当然，造成以上状况的根源并非经营本身问题，而是美元兑换日元的汇率出现了与任天堂预测相反的意外状况，该社因此损失高达2000亿日元以上。尽管如此，任天堂的经营业绩依然独步业界，令竞争者们叹羡妒忌不已。然而真正成熟的投资者并不会被一时的盈亏所迷惑，他们似乎从任天堂最新发布的财务报表中嗅觉到强烈的不安因素，因而先知先觉地采取了果断行动。

任天堂的财报中，Wii主机的全年销量预测下调了100万台（2650万台），NDS游戏销量则由原先的2.07亿份下调为1.93亿份，足足减少了1400万份（同期NDS硬件销量还上调了100万台）。任天堂将两大王牌商品出现下降趋势的主要原因归结为日本国内市场的极度低迷，而许多市场投资者却就此判断该社连续四年间火箭喷射般的高速成长期已经因为经融危机的拖累而告一段落，其经营业绩未来可能存在诸多不确定因素，因此出现了集中抛售股票的情况。NDS上市至今已经四年之久，全球销量更达到了9660万台，已然遥遥凌驾于前代主机GBA之上，但是任何畅销商品迟早总会进入平稳衰退期。从游戏商品的市场法则来看，当一款硬件销量继续上升而其软件销量却出现明显滑坡时，这往往就是市场出现饱和的最初征兆。虽然NDS去年最后一个月在北美创造了历史销售记录，但依然无法打消投资者的顾虑，人们非常担心该主机在2009年是否依然能够保持年销3000万台以上的高速成长。

任天堂社长岩田聪依然保持着一贯的从容自信，他认为虽然日本国内市场已经趋于饱和，但NDS主机在欧美依然潜力巨大，该主机最终在全球市场的销售目标约为1.7亿台。岩田氏认为没有一台硬件商品可以享受永恒的生命，但任天堂目前暂时不会推出新的平台。我们可以从中察觉到这样一个明显的信号：任天堂在本年度肯定不会发表新的硬件，将致力于巩固原有的市场基础，而根据该社所制订的NDS最终销售目标，可以判断其后继主机计划会在2010年下半年正式披露。2009年是掌机市场处在世代交替前夜的平稳过渡期，对于任天堂来说绝不可以掉以轻心，《NDS WARE》等新市场推广计划能否顺利实施，将直接关系到未来的发展方向。另外任天堂已经明确了NDSi将于2009年上半年在欧美上市，这个时间表显然稍早于市场的预期（外界多数预期NDSi会在2009年E3后推出），由此可以证明种种外部压力的影响，正促使任天堂进一步加快其行动的步伐。

NDS最重要的两款第三方大作《DQIX》和《GTA 唐人街战争》都将在2008财务年度内推出，除了期待能够全面激活市场以外，我们更关心的是此后NDS还有多少值得期待的东西，对于这样一款处在巅峰时期的主机来说，其艺术创造活力显然远未燃尽。



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

祝贺的春节又过去了，不知各位读者在春节期间玩了什么新游戏呢？[illegible]如果还有时间玩新作的话，这次的"黄金眼"也将会给大家介绍几款在春节期间推出的"贺新作"提供参考。《龙士传说》、《恶魔幸存者》这两款作品都有着不少经典玩家的支持，在可玩性方面做得都相当不错。《光明神话2》和《FFCC 时之回声》也和前作的进化幅度不大。虽然新作品[illegible]根据人气漫画改编的《噬魂师》和[illegible]改编作品一样，又拥有给原作的粉丝

栏目主持 雷伊

龙士传说 无限 加强版

一款以中世纪幻想世界为舞台的RPG，移植自PS2版。游戏有特殊的"自由剧本系统"，玩家可以自己决定主人公的立场、游戏事件等，从而发展出完全不同的冒险历程。

移植诚意 ★★★★☆
自由度 ★★★★★
耐玩度 ★★★★★

总分 24

丰富而曲折的剧情和高自由度的系统是本作的两大特点。游戏没有固定的攻略方式，结局更是有令人惊讶的53个之多。大量性格鲜明的人物和错综复杂的事件，构成了游戏庞大的世界观体系。不过这样的特色让人感觉有些"目不暇接"。如果没有指引而让玩家自己去探索的话，恐怕会错失很多游戏内容。作品初期难度较高，加之角色在没获得优秀的灵魂之前成长率又不理想，导致部分玩家剧情推进困难，这点略显不合理。另外还要批评下游戏的读盘时间，即使在开启媒体安装功能的情况下也不尽如人意。 **9**

雷伊 人设非常不错，但实际画面很寒酸，演出效果很差。战斗本身难度颇高，再加上剧情高自由度的发展，普通玩家可能会较难适应。 **7**

战月 画面颇为简陋，读盘时间也长得可怕，但即使如此，高自由度的本作还是能让玩家充分感受到养成的满足感，BGM素质也非常不错。 **8**

■[illegible] ■RPG ■PSP ■2009年 月 ■ 人■无对应周边

噬魂师 战斗共鸣

本作收录了动画版前24话的故事，并加入了不少原创剧情。除了单纯的对战外，游戏中还有大量任务等着玩家去挑战。

上手难度 ★★☆☆☆
音乐 ★★☆☆☆
FANS向 ★★★★☆

总分 20

和大多数根据动漫改编的格斗游戏一样，本作的战斗系统简单明了，招式的指令基本都非常简单，即使是不擅长格斗游戏的玩家也可以很快上手。不过角色们的招式数量过少，且不少威力极低的技能命中对手后还会有一段很长的动画表演，严重影响了战斗的流畅度。另外，作为一款格斗游戏，本作的打击感和平衡性无法让人满意，没有练习模式和出招表也让人觉得很不贴心。游戏的画面素质还算不错，必杀画面充满了魄力。剧情模式中的任务种类相当丰富，且后期有不少任务极具挑战性。 **7**

乌冬 可以改变放必杀技时的语音这一点比较鸡肋，还不如把这些精力放在手感和招式平衡上，这样的话本作可能会更耐玩一点。 **6**

李轩 本作华丽的战斗画面与爽快的打斗感一定能让粉丝大呼过瘾，可惜游戏依然没有摆脱动漫改编类格斗游戏平衡性差的缺点。玩玩可以，要深究就算了吧。 **7**

■[illegible] ■ACT ■NBGI ■PSP ■2009年1月29日 ■2人 ■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30—27分之间[illegible]

世界传说 光明神话2

《世界传说 光明神话》的续作，流程依然是以任务制来推进。游戏中收录了比前作更为丰富的人气角色，玩家可以和这些知名角色共同组队进行冒险

角色登场度 ★★★★★
任务重置度 ★★★★★
耐玩度 ★★★★☆

总分 24

总体感觉和前作差别不大，不过在细节之处的处理更加贴心，迷宫中敌人和采集点会自动复活的设定大大方便了玩家刷怪和刷素材，让人感觉玩起来比前作要流畅不少。战斗时术技的发动效果比较华丽，全新制作的秘奥义特写画面非常值得一看。游戏中的任务虽然异常丰富，但是重复率实在过高，如果不是特别闲的话相信很快就会厌倦。如果在这方面再下点工夫的话游戏的评价应该会高很多。还有一点不足就是迷宫中无法由玩家自己调整视点，恶劣的视角常常会让玩家不明不白地撞上敌人。 8

李轩 在武器、道具、迷宫等多方面都比前作多了许多，但敌人的重复性大，只是换了一个颜色，有些偷工减料。不过如果你是《传说》的粉丝，本作一定能够满足你的欲望。 8

洋葱 与上一作相比，本作的系统以及画面都有了一定的进步，战斗部分爽快感十足，秘奥义画面充满魄力。可惜的是主线剧情依旧薄弱，任务方面也比较单调。 8

■2009年1月29日■1人■无对应周边

女神异闻录 恶魔幸存者

经典的恶魔合体依旧保留，玩家要操作主人公们在七天的恶魔浩劫中努力求生，根据选项差异可导出5种不同结局。

画面 ★★★★☆
音效 ★★★★☆
系统 ★★★★★

总分 26

非常好玩的作品，走格子式的战棋类型更加多元地体现出恶魔的个性，虽然战斗时会要求玩家进行指令选择，只要做好弱点属性的对策，战斗节奏反而比前作《魔神转生》更快。事前曾甚为不满本作的人设，好在精美的恶魔绘图弥补了这一缺憾，七天所包含的绵密剧情让所有角色都相当立体。由于采用非强制性的分时间段任务系统，游戏的自由度很高，分支路线的达成条件也错综复杂，不过二周目丰富的奖励足以让人有再完美通关其他分支的动力，是一款实际素质大大超越预期的佳作。 9

洋葱 游戏中不少设定极具新意，剧情亦相当精彩。大量恶魔的收集培养以及多分支剧情也一定程度保证了游戏的耐玩性。 9

雪伊 一向出产佳作的ATLUS这次又没有让我们失望，游戏的系统很熟练，剧情也不错。游戏画面看上去非常舒服，精美的恶魔设定相信能满足每一位《女神》玩家。 8

■无对应周边

最终幻想·水晶编年史 时之回声

《FFCC》系列"的最新作，同时发售了Wii和NDS两个平台的版本，游戏最大的卖点为支持4人无线对战或通过Wi-Fi网络进行连接。

游戏进化度 ★★☆☆☆
收集趣味度 ★★★★☆
多人娱乐度 ★★★★★

总分 23

其实完全没想当一遍游戏的惊喜。本作最多只能算是前作的一个资料片，除了联机部分的进化外，其余几乎与前作一样。换了个故事就敢拿出来卖，这也就省事了。不过成熟的系统摆在那里，本作的游戏性依然不容忽视，特别是联机部分，从故事模式直接进入的方式比独立的联机模式要体贴许多。Wi-Fi联机的加入对玩家来说无疑是一个福音，再也不用发愁没人联机的痛苦了，难度方面也完全能够接受。丰富的武器、装备和多周目的设定让游戏时间成倍增长，可以说本作是NDS上最出色的A·RPG之一。 8

乌冬 系统会根据玩家的人数来改变迷宫中谜题的难度，无论是几个人玩时都可以获得惊喜，另外可以和Wii版联机，这一点也相当有意思。 8

雪伊 虽然游戏制作得还是有板有眼，但除去剧情部分，其他地方和前作的差别实在是太小了，玩过前作的玩家很难在本作中找到新鲜感。 7

黄金眼 REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

虽然加入了很多新要素，但本作依然是我们所熟悉的那个《女神侧身像》

VALKYRIE PROFILE

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

文 雪伊

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

黄金眼评分 24

游戏时间：40小时

剧情

既然是"《VP》系列"的作品，那么人们难免会将本作和它的两位前辈进行比较。初代《VP》细腻且具有悲剧色彩的剧情曾被不少玩家传为佳话，而《VP2》在剧情上的马虎却激起了批判之声。作为外传，《VPS》在剧情方面的表现可说是介于前两者之间，虽然达不到初代的高度，但也不至于让人失望。游戏并没有像前两作那样以战乙女的视点来推进剧情，而是将一位全新的人类少年威尔弗雷德推到了玩家面前，他的父亲被战乙女蕾娜斯选为了英灵，从此家庭就变得支离破碎，生活的艰辛让他把这一些都归咎于战乙女。在游戏中，玩家就是要一路带着这种对战乙女的仇恨来发展剧情，战乙女不仅丧失了系列前两作中的主角地位，从某种意义上来说也成为了反派角色，这种位置的大逆转带给了玩家不小的新意。

相比初代《VP》中浓墨重彩地用大段剧情来介绍角色的背景故事，本作中在剧情方面的笔墨给得不算多，剧情被隔成了一个个小段，每段剧情所花的时间并不长，相信这也是考虑到了NDS掌机的便携特性，并且剧情都是可以直接按掉的，这也使游戏的流畅度变得更高。初代《VP》中一开始看上半个多小时的剧情什么都干不了这种自虐状况在本作中是绝对不会出现的。不过虽说着墨

不多，但本作中人物的刻画还是相当成功的，游戏中的三条路线从不同的侧面来诠释了剧情，结合不同的路线方能更好地了解角色的为人以及相关故事。与初代剧情偏重悲剧色彩不同的是，本作的剧情更为阴暗，甚至可以说扭曲，一幕幕残酷的画面颇具震撼力，游戏中的登场同伴之间有着复杂且矛盾的关系，罗莎与莉塞罗蒂的纠葛、两位王子之间的争斗等等均给人留下了深刻的印象。伴随着威尔弗雷德的复仇之旅，一段围绕着国家权利所展开的斗争也成为了游戏剧情的看点，无谓的杀戮和斗争，一连串事件背后却隐藏着另一个阴谋……

▲▼罗莎和莉塞罗蒂以前都是宫廷魔术师，但被[illegible]命运，背着的巨大差距让两人永远无法再走到一起

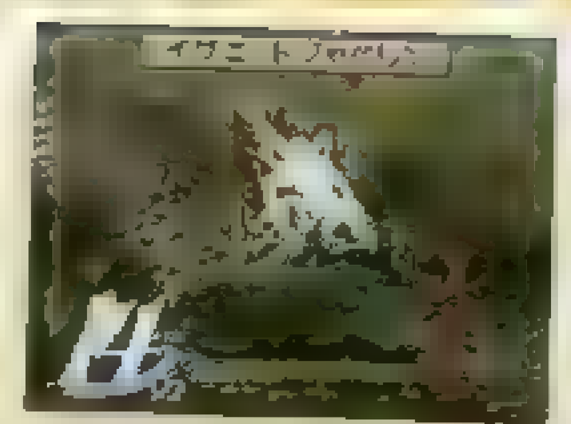
系统

加入S·RPG要素可以说是本作在发售前带给玩家最直接也是最具争议性的变化了。取消迷宫版图，取而代之的是一张战斗地图，角色在地图上一格一格地移动来进行战斗，估计在本作公布之前谁都很难将这样的设定跟《VP》结合起来。S·RPG要素的加入有利有弊，其缺点是丧失了迷宫探索的乐趣，系列以往作品中那种具有动作性的高难度迷宫探索乐趣在本作中不复存在，另外也一定程度拖慢了游戏的节奏；优点就是这样的移动方式相对以前来说门槛降低了不少，几乎不需要花时间去熟悉上手，并且依靠tri-Ace老练的制作经验，S·RPG要素的加入也远没有玩家先前所想象的那样别扭。其实这样做也逃不了偷工减料之嫌，原本迷宫的地图场景需要花很大力气去制作，像本作这样一张战斗地图直接搞定，显然可以省去大量人力物力，况且游戏的三条路线中版图的重复率很高，这样就更加省事了。不过要是像以往那样花大力气去制作迷宫，也许我们不可能在去年11月就玩到这款游戏，并且游戏的售价也肯定会不止5040日元了吧。

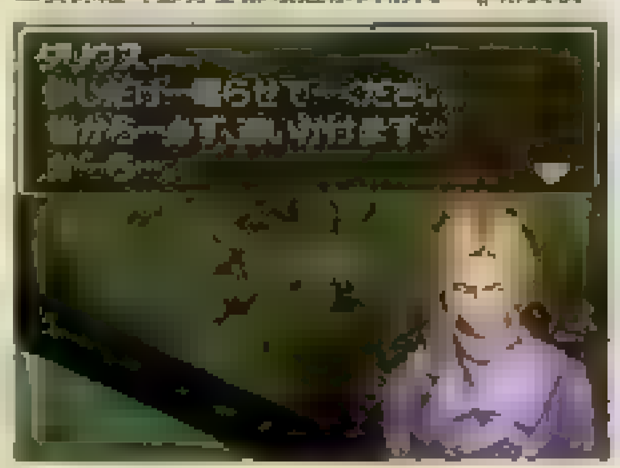
作为系列精髓的爽快战斗在《VPDS》中得到了保留，右侧的四个按键分别对应四位同伴，通过按键来形成连击等设定让人一眼就可以认出它是“《VP》系列”的作品，另外像决之技画面可以直接[illegible]更加人性化。“女神之羽”这一全新要素的加入让玩家体验到了不同以往的乐趣，使用该道具虽然可令战斗更加轻松，且可让威尔弗雷德学会新的技能，但使用过该道具的同伴在关卡结束后就会永远离队。“女神之羽”的使用时机为游戏衍生出了新的战略性，是用同伴的生命来换取更加简单的战斗？还是与同伴们共同直面艰难的战斗？根据不同的决定，玩家最后将会迎来不同的结局。作为系列特色之一的“红莲迷宫”在本作中同样健在，虽然它依然只是由一张张战斗版图构成的，但可玩性依然不低，并且也使游戏时间得到了极大保证。

总的来说，这次《VPDS》的系统根据掌机的特性进行了一定的简化，没有复杂的迷宫、没有繁琐的配列变换，玩家可以非常直接地投入到爽快的战斗中去。但是对一些重度玩家来说，就

▲走格子的方式并不显得生硬，反而意外地与游戏格格不入。



▲实际战斗部分更加接近系列初代 非常爽快

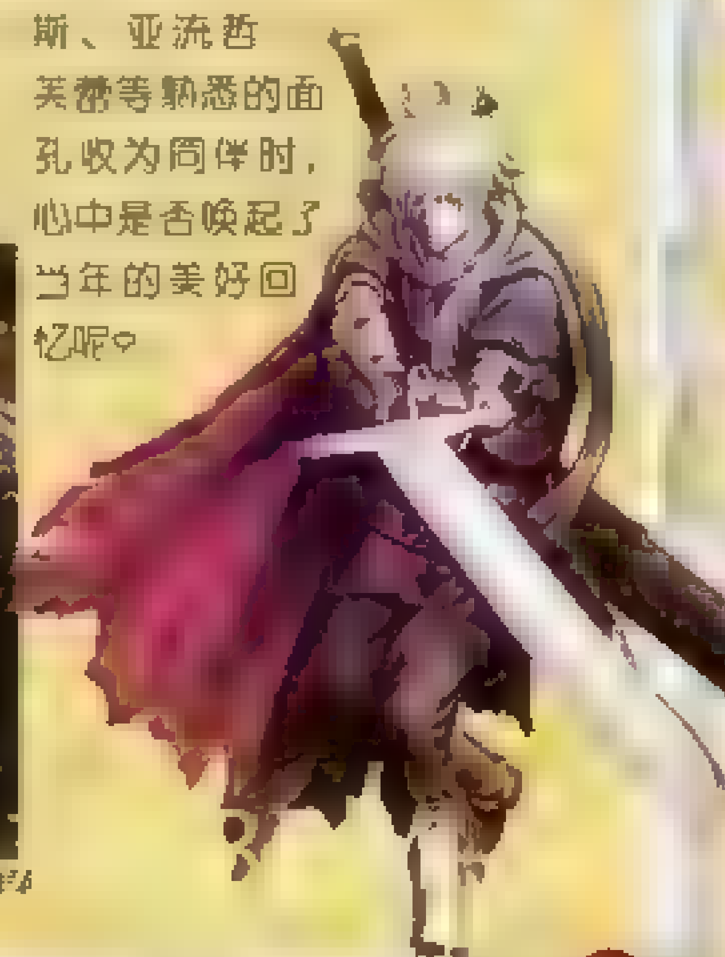


▲“女神之羽”的使用时机、对象和频率都是需[illegible]

可能会觉得游戏可供研究的要素不够丰富了。另外游戏一周目难度颇高，但二周目继承了装备和技能后，难度就会骤降，在平衡性方面还有待提高。

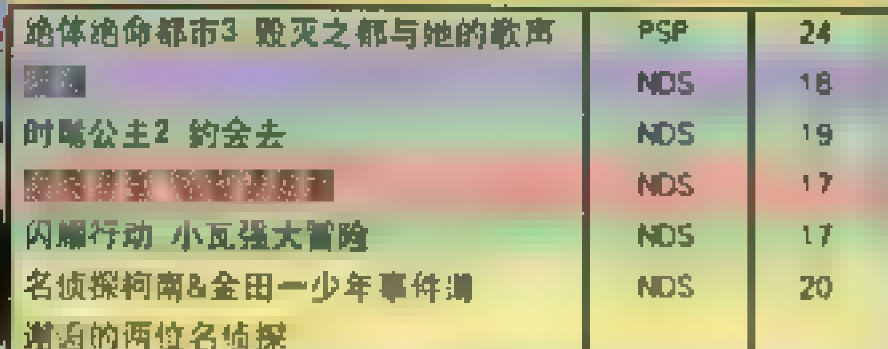
结语

作为“《VP》系列”的作品之一，有着不少新鲜要素的《VPDS》在评价方面的两极分化程度似乎并没有?代那么明显，在精华部分得以保留的前提下进行的不离经叛道的尝试得到了大部分系列老玩家的欢迎，而更加接近初代的实际战斗和画面风格相信也是玩家们对本作抱有好感的原因之一。当你一遍又一遍地攻克“红莲迷宫”，最终将蕾娜斯、亚流西芙蕾等熟悉的面孔收为同伴时，心中是否唤起了当年的美好回忆呢？

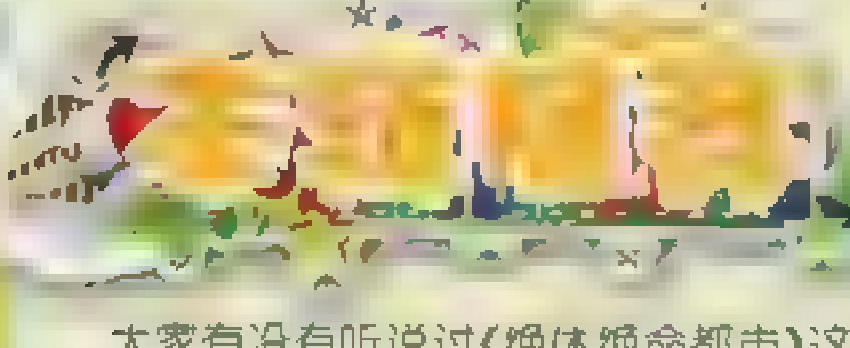


游戏一品轩

文 逍遥



绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	PSP	24
[redacted]	NDS	18
时尚公主2 约会去	NDS	19
[redacted]	NDS	17
闪耀行动 小瓦强大冒险	NDS	17
名侦探柯南&金田一少年事件簿 邂逅的两位名侦探	NDS	20



大家有没有听说过《绝体绝命都市》这个游戏系列呢？熟悉PS2的玩家一定不会忘记这款以大灾难逃脱为主题的游戏吧。系列的正统续作《绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声》终于在万众期待之下登陆PSP并优先推出了游戏的试玩版。在各位开始游戏之前，笔者建议有条件的玩家戴上自己心仪的耳机，调整好音量再进行游戏，因为只有这样，你才能感受到那种身临其境的紧张气氛。虽说是试玩版，游戏还是十分厚道地将大部分的内容都装了进去，一个流程下来，玩家基本上可以了解到游戏的故事背景、各种操作及系统。本作特色之一的“心理计量表”是借鉴了前作中因体力下降就会导致死亡的“体温计量表”系统，当主人公因为惊吓、饥饿、摔倒等原因影响了心理状态，心理计量表就会下降，如果没有及时休息就会死亡。不过对于一款灾难游戏来说，本作的画面还是薄弱了一些。最令人期待的就是通过PSP的无线网络功能，本作可以实现两名玩家同时进行游戏，喜欢该系列的玩家还是静静地等待本作的到来吧。

▲本作的惊险程度丝毫不亚于前面两件

▲[illegible]都有可能面临各种危险！

www.zumbook.cn

《模拟人生》、《极品飞车》、《NBA LIVE》……一提起这些令人耳熟能详的游戏名称，曾经的游戏界霸主EA的影子相信立刻就能浮现在大家的脑海中。最近听说EA出了一款名叫《[illegible]》的音乐游戏？赶紧来看个究竟吧。《祖博》的游戏方式与大家熟知的《口袋妖怪》等类型的RPG十分相似，玩家要控制一只宠物，利用音乐和舞蹈与敌人战斗。就连简单地试玩一下，不挑剔的玩家都会发现本作的制作组显然没有太大的诚意，游戏中大部分时间都是在没有音乐的环境中度过的，这和游戏的主旨相去甚远。战斗模式虽然借鉴了《应援团》的操作，但对于RPG游戏来说只会使得游戏更加拖沓。实在不知道EA打的是哪门的算盘。

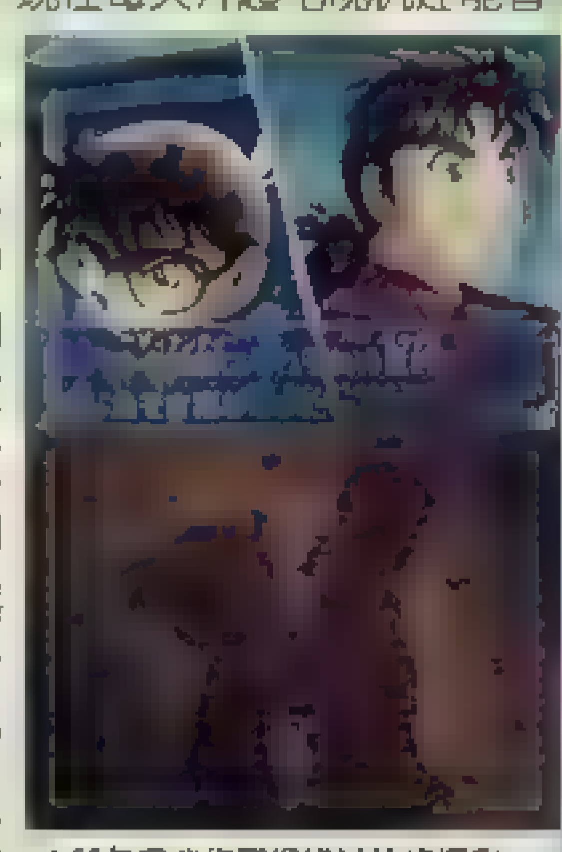
▲喜欢音乐游戏的玩家这回可被EA好好地忽悠了。

追求时尚一直是女人的本性，如何将自己打扮得更加漂亮，与心仪的男生去约会更是一种崇高的目标，《[illegible]》就会为你指点迷津。玩家在游戏中要扮演一名经常在时装店做临时工的女生，用赚取来的"分数"交易各种时尚宝贝，并将自己好好地打扮一番。从发型到服饰，再到五彩缤纷的指甲，游戏中的你可以尽情地发挥自己的装扮功力。本作除了是一款打扮宝典外，同时还是一款打发时间的好游戏！

许多玩家应该或多或少地在动漫作品里看到过一些关于日本铁路的东西，作为当下最流行的交通工具之一，铁路这一词汇也深深地烙印在了人们的心里。想要知道关于日本铁路的知识吗？那就从《铁路讲堂 私营铁路篇》开始学习吧。游戏结合了日本16家私营铁路会社的各种资料，包括从会社的建立、发展以及旗下各系列电车的型号、配件，可以说是集结了日本铁道历史的一款游戏。比较有意思的是，每当玩家浏览完其中的某个铁路知识后，系统会自动提出相关的问题，不论回答正确与否，都可以得到该铁路会社的股份，当然了，仅限于游戏中。

经历过FC、SFC时代的玩家应该都还记得当时令人印象深刻的动作游戏系列《瓦强大陆》吧？这款不论什么年龄层都可以让人快速上手的游戏可谓是风靡一时，如今系列的正统续作《闪耀行动 小瓦强大冒险》在NDS平台登陆了。游戏中的瓦强只有发射音波炮这一种攻击方式，中招后的敌人会有短时间的麻痹状态，可以利用敌人麻痹的这段时间将其作为垫脚石。游戏的攻关模式十分古板，可以说还比不上FC时代的马里奥大叔，不过进入BOSS战后就完全变了个样，词汇接龙、找茬等等，你必须和BOSS进行各种小游戏才能战胜它。把游戏搁在现在来说，只能当做一款怀旧的作品来玩了。

为迎接日本两大少年周刊——《Magazine》和《Sunday》的创刊50周年纪念日，两大周刊合力推出了这款颇让漫迷们期待的《名侦探柯南&金田一少年事件簿 邂逅的两位名侦探》。工藤新一（柯南）与金田一，这两位天才高中生侦探相信大家都非常熟悉吧，尤其是前者在国内也有着十足的人气，现在每天开起电视机还能看到他的动画片呢。在动漫界，他们是无人不知的名侦探，那么在游戏中他们又能有怎样的表现呢？本作是柯南小朋友第二次在NDS上亮相了，和上一次的登场比起来，总算没有让FANS们失望，毕竟只有在传统的推理游戏中才能目睹他最具观赏性的演出。游戏在故事推进时很好地将二人专属的部分区分开来，分别负责不同部分的情报收集，游戏最出彩的地方就在于每次柯南与金田一演对手戏的时候。笔者一通试玩下来，发现游戏的难度不高，和"《逆转裁判》系列"相比在情报收集方面就容易得多了，不过游戏的系统十分完善，有着一套非常流畅的推理过程，比较令人遗憾的是，这样一款令人振奋的作品竟然没有语音，实在是大打折扣。



▲09年漫迷们不得错过的侦探剧！

www.pmbook.cn

.hack//Link

.hack//Link

PSP　对应周边未定

文 羊葱　美编

"《.hack》系列"自从推出以来，便以其独特的世界观吸引了无数人。除了游戏以外，相关的动画、小说也同样受到了众人的好评。而接下来我们要介绍的《.hack//Link》是系列的完结作品，本作的舞台依旧是系列共通的舞台——架空的网络游戏世界"The World"，并且还是升过级的最新版本"The World R:X"。在游戏中，玩家还有机会遇上系列历代作品中的伙伴们，与他们一起冒险。

与同伴们一起在迷宫中展开冒险

和系列以往的作品一样，在游戏中玩家可以带上同伴前往各种迷宫进行探险。本作的队伍人数最多为两人，玩家操纵的是主角时生，而另一名同伴则会根据自身的特点采取合适的作战方式，当然玩家也可以给其下达指令。战斗部分的操作简单明了，即使是不擅长动作游戏的人也不用担心。

▲主角将敌人击飞后同伴提出要进行追击，若同意的话就按下L键。

本作的主角，是一名初中一年级学生，对生活感到无聊的他梦想成为游戏世界中的勇者

新的故事 新的冒险
从公布的图片中可以看出，本作剧情的表现形式与漫画非常相似。本作的故事发生在2020年，历代作品留下的一部分谜团将真相大白。
▲如同漫画般的表现形式。
大放异彩
神秘的美女转校生
▲历代作品中的角色和主角相遇。
历代作品中的角色也将参战！
"《.hack》系列"历代作品中的100多名人气角色将会在本作中登场，当中可作为同伴与主人公一起作战的有30人以上。除了游戏和动画中的角色以外，当中还有不少角色来自系列的小说以及漫画作品。
《.hack//》系列

tumbook.cn

(.hack//CELL) 小说
(.hack//Roots)
(.hack//AI buster) 小说
敌对组织“命运”
处处与主角时生作对的神秘组织，
他们的目的究竟是……

勇者30

ゆうしゃ さんじゅう

相信绝大多数玩家在看到这个标题和游戏画面时，都有似曾相识的感觉。不错，这款《勇者30》无论是游戏立意还是惊人的画面都与SCEJ的《勇者别嚣张》系列"有着异曲同工之妙，更何况两者连标题都如此相似。不过与后者不同的是，这款《勇者30》号称"超速RPG"，怎么个超速法，赶快来看个究竟吧。

文 [illegible] 美编 chiaun

勇者30

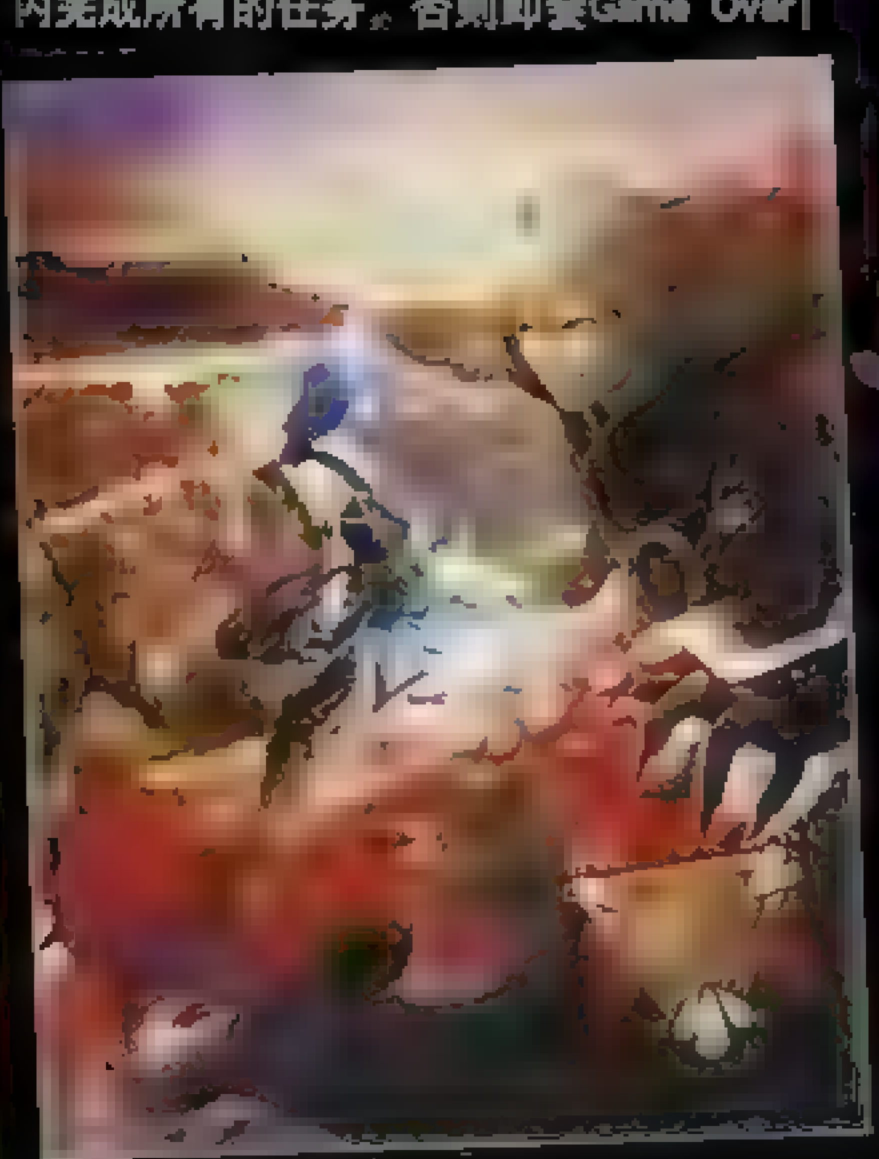
勇者30

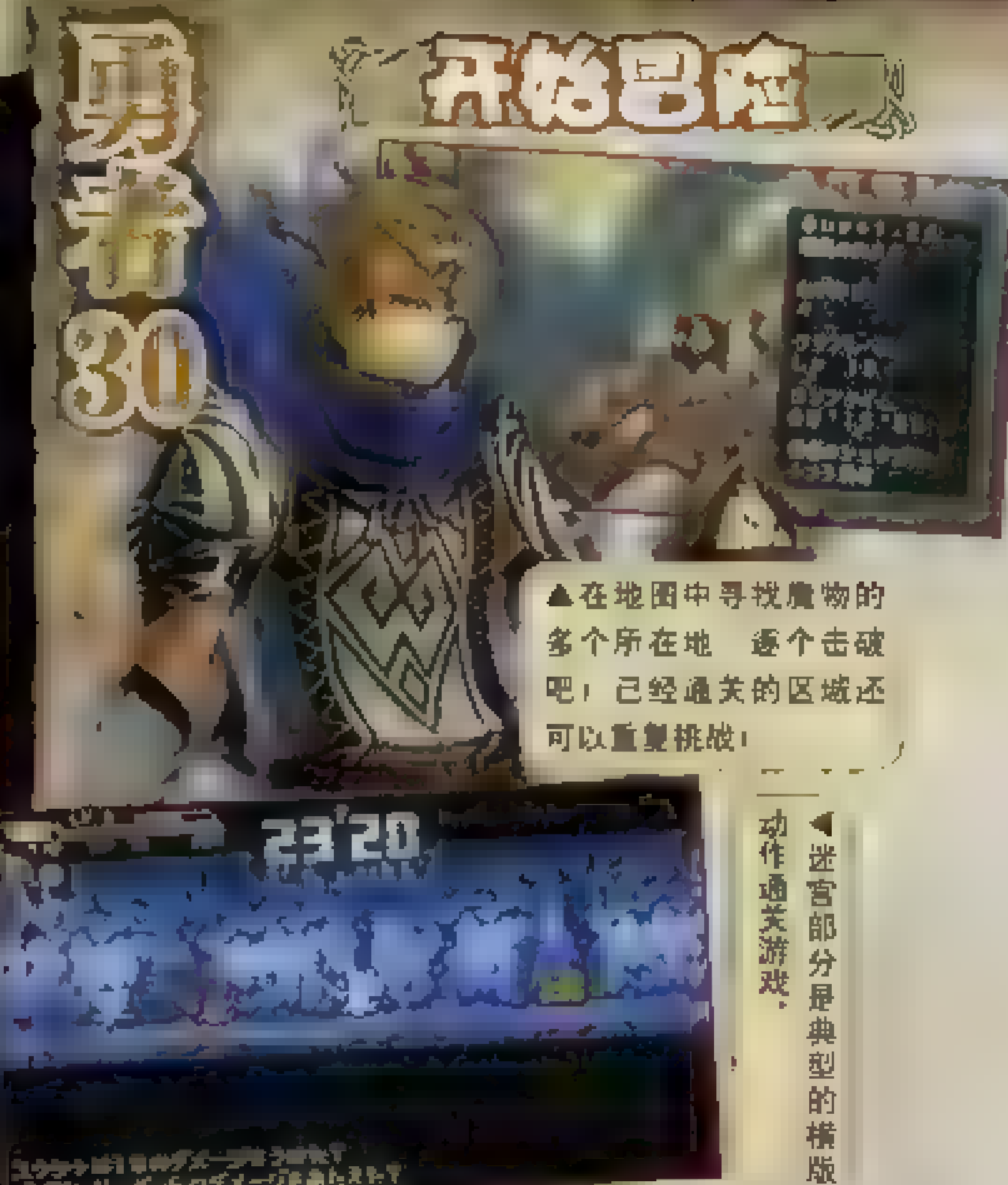
PSP

B

只有30秒

游戏中设有多个关卡等待玩家挑战，每个关卡从开始游戏到最后通关都有着固定的时间限制，而正如标题所示，这个限制时间只有让人惊愕的30秒？30秒可以做什么？在一般的RPG中，也许在地图中寻找敌人的时间也不止这么点，而本作中，玩家需要在30秒内完成所有的任务，否则即会Game Over！



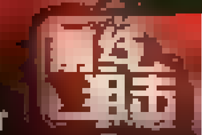


▲在地图中寻找魔物的多个所在地，逐个击破吧！已经通关的区域还可以重复挑战！

◀迷宫部分是典型的横版动作通关游戏。

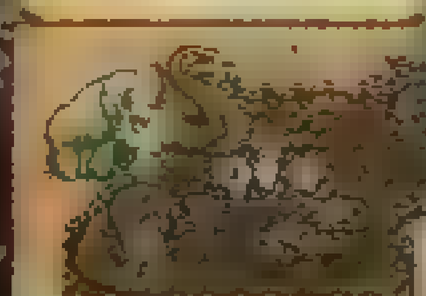
▼当然作为RPG，游戏中也收录了部分剧情事件，事件中会有多个角色登场，还有可能将他们收为同伴！

书梅杂志&3DM
www.plumbook.cn



四名主角四种挑战

▼使用○ △ □一个键可以召唤出各种各样的魔物。



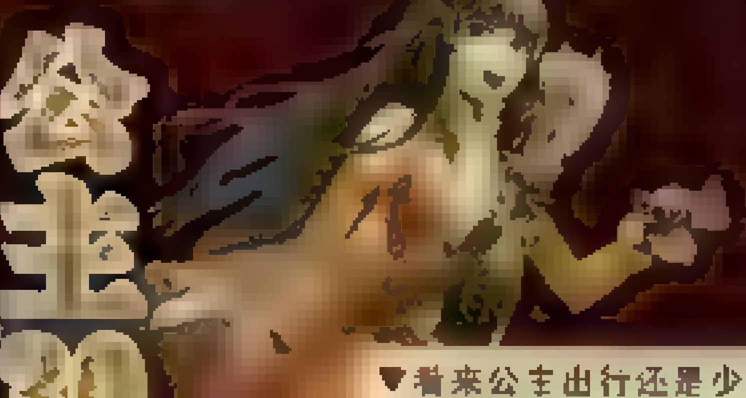
▼魔王30的战斗颇具战略性。

作为魔王，玩家必须不断召唤出手下的魔物，在30秒之内将领地上的善人清除掉，而如何指挥魔物们进行攻击成为战斗胜利的关键。

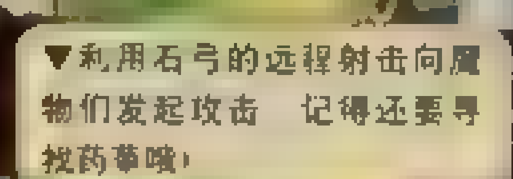
公主30

为了给卧病在床的国王寻找救命的药草，公主带上她的石弓，一边击倒沿途的魔物一边前行，在30秒之内找到药草并返回皇宫便能够顺利通关。

▼看来公主出行还是少不了士兵追随的。



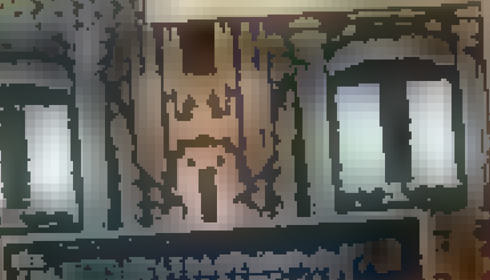
▼利用石弓的远程射击向魔物们发起攻击，记得还要寻找药草哦！



便利的乘骑工具

满足一定条件后，玩家还可以利用马、龙等作为乘骑工具，利用这些乘骑工具，玩家就可以飞往一些徒步无法到达的区域。

◀像这种四周都被森林密封的神秘区域，就只能利用乘骑工具去探险啦。



▶就一款PSP游戏来说，游戏的画面相当雷人。

与魔王对决

◀为了顺利打倒最终BOSS，勇士必须在之前的冒险中不断积累经验值提升自己，获得的金钱则可以用来强化装备。

▶当自己变得足够强大时，就来与魔王进行最终决战吧

骑士30

"骑士30"是真枪实刀的动作游戏，本模式下玩家需要操纵骑士，使用设陷阱、物理攻击等方法，在短短的30秒之内成功解救出被魔物围困的贤者。除了要考虑时间限制外，贤者一旦被魔物打倒也会导致Game Over。

▲巧妙设置陷阱可以有效阻止魔物的进攻。

▲虽然官方将本作定义为RPG，但在各个模式中我们显然可以体验到不同游戏类型的战斗方式。

话梅杂志&PSP
www.plumbook.cn

Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

本作是"《横行霸道》系列"登陆NDS的首款作品，由Rockstar Games公司负责开发，游戏将继承系列一贯的超自由风格和爽快玩法。故事发生地设定在现代的自由城唐人街，画风等方面则有区别于以往任何一代作品的完全原创，所以说厂商还是相当厚道的。在本作发售前，还是跟随我了解一下我们这一全新的自由城面貌吧！

Grand Theft Auto Chinatown Wars

文 编 美编

剧情介绍

故事的主角是一个瘦长且结实的中国小子，名叫李黄(huang lee)，因为是香港黑社会犯罪组织三合会的老板之子，所以从小备受宠爱且傲慢之极。故事剧情开始于飞机上，李黄与父亲带着家传之宝"御剑"一同由香港前往自由城的唐人街会见他的叔叔肯尼。无奈他的老父亲却意外地在飞机上被刺客所杀，可怜的李黄伤心至极。而下了飞机后李黄又遭到了刺客的埋伏，刺客将他绑在汽车的后座上并驶向自由城的一湖畔，随后刺客残忍地将其连人带汽车一起驶进了湖里，而御剑也被这群刺客抢走。此刻玩家就需要滑动触控笔以打破汽车的挡风玻璃，在车子沉到湖底前让李黄逃出水面。当李黄顺利游到岸上，"《横行霸道》系列"的又一次蛮荒旅程就此展开。

▲李黄被蒙地接受嘴不言不语。

▲李黄向来天不怕地不怕，但还是被叔叔的突然而至吓坏了。

▲士兵广场的对峙 相当火爆。

www

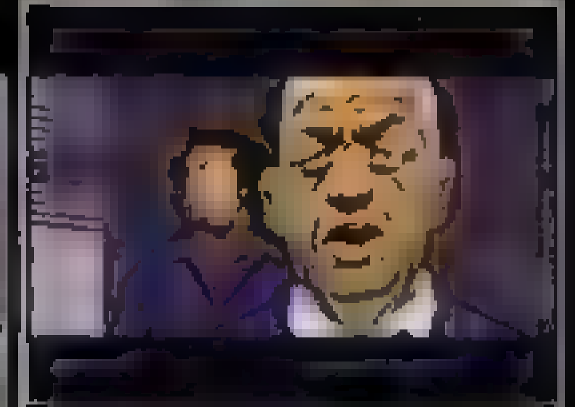
▲警察已经展现了其惊人的围捕能力，此时只有一个字——“跑”！

◀看来大佬都来了。齐替它屠城的人一般都用……

命运弄人，只能“横行霸道”……

第一个任务就是先找到叔叔肯尼的藏身之处，并告知自己遭受伏击的悲惨经历。同以往《横行霸道》系列作品一样，玩家可以步行，当然也可以在街上抢来一部汽车驾驶至目的地。肯尼原本是想将此御剑作为礼物送给唐人街三合会会长，以此巩固自己在三合会犯罪集团的地位，谁料李黄把剑弄丢了，肯尼虽然很生气，不过幸好李黄从生死线逃了回来。但如今的李黄已经沦落到不得不为肯尼卖命的地步，即使黑道的那些勾当再伤天害理也得去做。

▲火焰喷火器这样用？你是红孩儿吗？



▲现年七十三岁的唐人街三合会犯罪集团的领导人李焦明（Hsin Jooming）。

任务类型

随后的任务多以抢占与驾驶类型为主，但也穿插着其他类型的迷你小游戏。例如，在一个名为“愤怒之翼”的任务中，李黄要从一个韩国杀手组织手中救出一名卧底朋友；“一击必杀”是一个狙击任务，李黄必须一次性狙击命中酒店阳台上的一只信鸽。众多有趣的任务可谓层出不穷，相信实际玩到本作时还会有更多的惊喜吧！

▲李黄不顾一切地一路护送李焦明之子陈（Chan），途上角为陈的生命值，全部耗完则任务失败。

与警方对抗

游戏中，自由城的警察部队为了保障城镇的和谐安宁，人民的安居乐业，在该镇的很多地方都装置了监视摄像头。不是说这些区域你什么也不能做，只是一旦你“作奸犯科，杀人放火”后就得立刻付出代价。在这些关键地点的区域中，一旦你不小心“粗暴”一下就可能会触发警察的突袭。所以想要任务顺利完成且不为这些正义人士所骚扰的话，就要像狙击鸽子一样将这些恼人的摄像头全部破坏。游戏中一旦玩家触发了通缉令（上升至两星），就会被警察盯上，因此玩家需要想办法摆脱掉警察，途中可千万别将警察杀死，这样的话就会触发更高的通缉力度，警方会使尽浑身解数把你就地正法！

▲终于击落一架 C.P.D. 直升机，通缉力度等升至五星！

▲向拥塞区拥挤的车流中开火？到处直冒“大星星”！

GB名作今朝重制 《沙加2》登陆NDS

《沙加》系列，是SE招牌RPG系列之一。曾经有不少玩家对本系列在GB以及SFC上三部曲的作品[illegible]，虽然近几年来该系列有[illegible]。该系列一直是众多玩家心中的经典。不知不觉间，该系列已经走过了20年的历程。为纪念"《沙加》系列"诞生20周年，SE特别将曾于1990年在GB上登场的《沙加2 秘宝传说》在NDS上进行重制，游戏不仅画面全部焕然一新，系统上也有了大幅进化。下面我们就先来看看这款"重生"的[illegible]有哪些新要素带给我们吧。

サガ2 秘宝伝説 仮名

文 LIKY 美编 紫枫

画面焕然一新

这次重制版《沙加2》画面变为3D形式，无论是角色形象还是场景全部焕然一新，大家一定会联想起《FFIII》和《FFIV》的重制版，看起来是采用了相似的画面引擎。

▲场景、角色都采用了全3D化建模，非常漂亮

四大种族

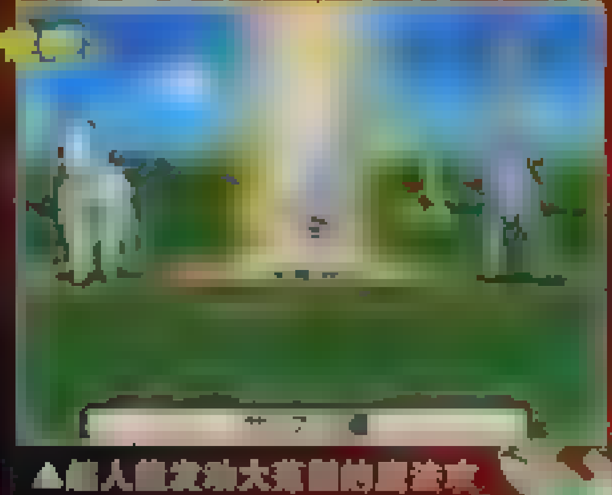
游戏中有四大种族，玩家可以自由选择不同种族来组建自己的冒险队伍，不同种族的特性及成长方式都不相同。目前官方还并未透露这次的种族成长方式有什么变化，我们还是先来看看在原作中不同种族的特性吧。

人类

人类并不具备其他种族的各种特殊能力，但却可以装备更多的武器或道具，战斗中既可以通过使用强力武器进行主攻，也可以使用回复道具进行辅助。人类的成长是通过战斗来实现的，根据战斗中使用武器的不同，上升的能力点数也不一样。

▲人类可以通过使用道具[illegible]伴进行辅助。

超人



▲超人能发动大范围的魔法攻击，对全部敌人造成伤害

超人最大的特点就是能够领悟各种特殊能力（魔法），在战斗中可以通过强力魔法来对复数敌人进行攻击。超人的成长方式与人类类似，也是通过战斗来提升能力值，不过其魔力[illegible]要大过人类。

酉梅杂志 3DM-SMV www.p[illegible]mbook.cn

Check

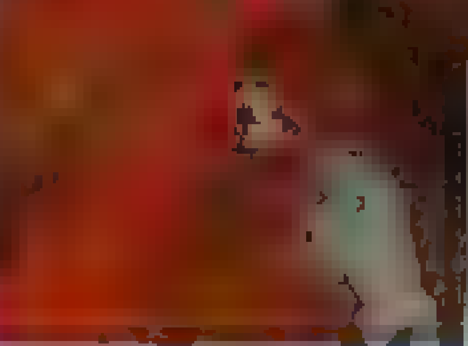
GB版《沙加2 秘宝传说》

1990年由河津秋敏领军开发，植松伸夫作曲的系列第二作，讲述的是主人公收集77件秘宝并找寻失踪的父亲的故事。游戏的一大特色是抛弃传统经验值的设定，主角们通过吃肉、装备武器零件等方法来成长，给人耳目一新的感觉。本作获得了1990年度评选的日本最佳掌机游戏奖，成功地确立了Square继《FF》之后的又一个招牌系列形象。骨灰级玩家应该还记得《魔界塔士》这个名字，这是该系列当时在国内的译名。

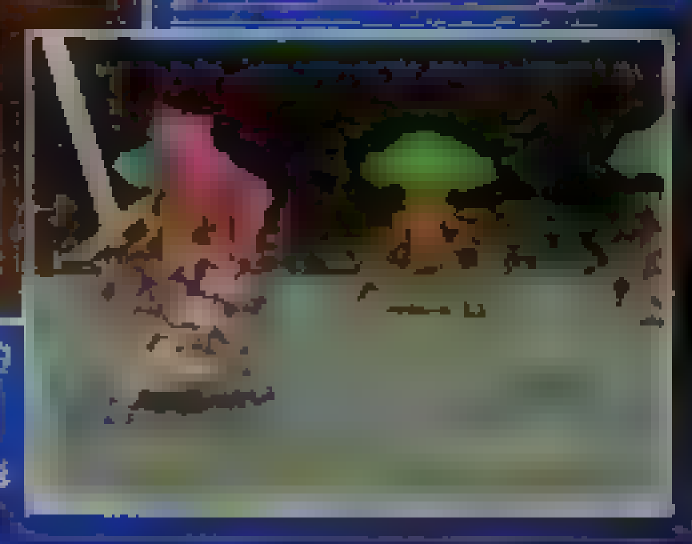
游戏系统再次强化

本作的系统会在GB版的基础上进行不少的强化，一些在之后作品中出现的系统也会出现在本作中，比如技能连携、可见式遇敌等等。另外，从图片中也可以看到，战斗也不再是简单的主观视点，而是敌我双方角色都可见的形式，临场感大增。

可见式遇敌



▲在地图上可明确地看到敌人的身影。



▶战斗变为敌我双方都可见的形式，临场感大增。

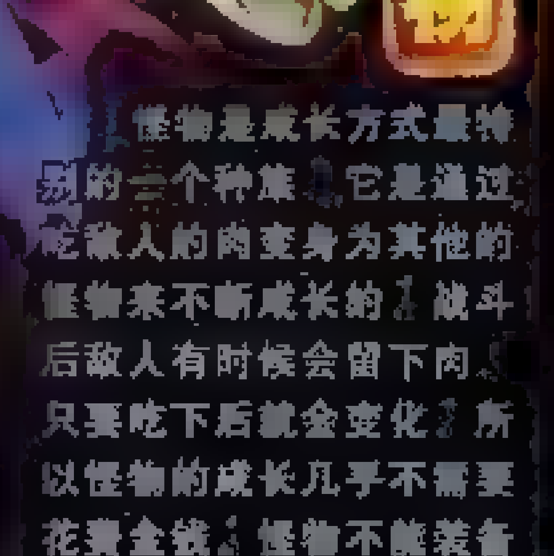
战斗后领悟技能

▲战斗后不但能力值可以提升，也可以领悟新的技能。

▲怪物虽然……能力，但是拥有回复技能的怪物也能成为队伍的好帮手。

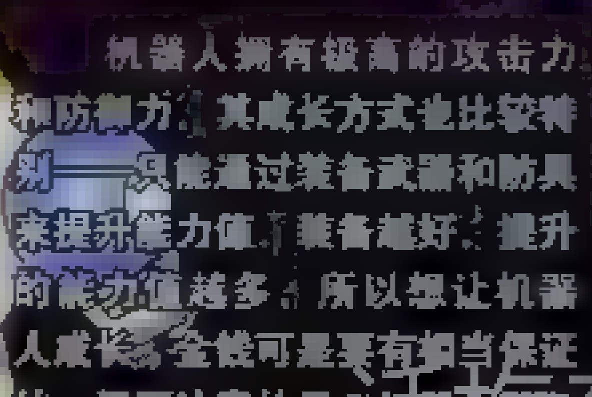
▲机器人是物理攻击的能手，不过速度却是最慢的。

怪物

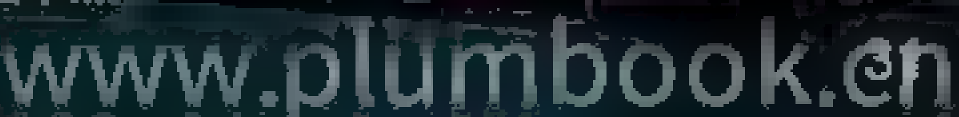


怪物是成长方式最特别的一个种族，它是通过吃敌人的肉变身为其他的怪物来不断成长的。战斗后敌人有时候会留下肉，只要吃下后就会变化，所以怪物的成长几乎不需要花费金钱。怪物不能装备武器……能力。

机器人



机器人拥有极高的攻击力和防御力，其成长方式也比较特别——只能通过装备武器和防具来提升能力值，装备越好，提升的能力值越多，所以想让机器人成长，金钱可是要有相当保证的。需要注意的是，……的武器，使用次数会半减。


诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

钢之魂再度
机战K
刚踏入2009年不久，寺田贵信就为广大"机战饭"送上了一份新年大礼，没错，就是你现在看到的这款《超级机器人大战K》（下简称《机战K》），游戏定于4月份与玩家见面，虽然距离发售的时间不算太长，不过相信各位"萝卜控"一定等不及了吧。好，下面就先让我们用战斗画面解解馋吧。
文 乌冬
美编 Yangyu
大战K
参战作品一览
机动战士高达SEED 观星者
钢铁神吉克
枪与剑
32

在NDS点燃！
下面这个部分将为大家简单介绍一下本作的参战作品情况，并送上魄力满点的战斗画面。顺带一提，这次为了迎合掌机低龄用户比重比较多这一点，厂商选择的参战作品里有许多都是2000年以后的作品，只要愿意的话都可以找到相关作品，所以没看过原作的玩家可以在游戏发售之前找来欣赏一下，相信一定能更好地代入游戏。
参战作品战斗画面一举公开
苍穹的法芙娜
TV动画（2004年7月～12月播放）
▲▶法芙娜是专门为对抗Festum而制造的机器人。
少年啊，为了生存而战吧！

在因为地轴变动而文明被毁的行星Zi上，不少人以发掘古代文明遗留下来的机械兽"Zoids"为生，主人公路吉便是这些人中的一员。有一天，他所居住的村子遭到了帝加路特武国的机械兽袭击，机缘巧合之下他用自己在海边发现的机械兽
当"村雨"再牟时，巨大的刀刃就会从从狮成村雨背上展开。
◀狮盾是路吉的特写！不知道是不是击坠敌人时的专用特写。
「ムラサメライガァァァーッ!!」
「セントウリッコウーブカ
LEGEND OF DAIKU-MARYU
「サウルガイザァァァァーッ!!」
杂志&3DM

以漫画版的设定为基础创作的《钢铁吉克》的续篇。故事描写钢铁吉克与"邪魔大王国"之间那场战斗的50年后，"邪魔大王国"再度复活，为了将其彻底击毁，钢铁吉克也再次出击。
钢铁神吉克
剣児
「スピンストォォォームッ!!」
「気にくわねぇ奴だ!」
冷酷男人与天真少女的复仇之旅
「気にくわねぇ奴だ!」

故事以环境不断恶化的未来地球为背景，住在西伯利亚圆顶都市的少年盖那在偶然之下遇到了一个名叫盖恩的男子，从此被卷入了漫长的“返乡之旅”。
▶刚在《机战Z》中登场的盖那，看
SEED
TV动画
♥不知道本作里强袭高达能否实现换装。
SEED DESTINY

机动战士高达SEED
观星者
以《机动战士高达SEED DESTINY》的背景为基础，讲述了在同一时段发生的另一个故事。
OVA
为了抵抗命运
少年和少女们
踏上了征程
魔神Z
把超级机器人魔神Z托付给了自己的儿子，让他去阻止
3DM

▼▶Godannar的招牌必杀技发动，特写画面令人目不暇接。
「ブレイカァァァァァァッ!」
VIRTUAL-ON MARZ
世嘉公司著名的机器人对战游戏系列，《MARZ》是2003年5月29日发售的PS2平台作品。

享受真实的MS战！
文 乌冬 美编 羊羹
机动战士高达 战场之绊 携带版
PSP
機動戦士ガンダム 戦場の絆 ポータブル
游戏简介
《机动战士高达 战场之绊》是2006年11月发售的街机游戏，游戏的特点是采用了附有180度超大屏幕的操控台，玩家坐在操控台里用第一人称视角来进行游戏，感觉就像真的在驾驶机动战士一样。
4对4
游戏支持最大8人的联机对战(联邦、吉翁各4人)，当玩家人数不够时，会由电脑控制的机体来填补空缺。
游戏中双方都会有一条表示耐久力的战力槽，
43

系统&机体

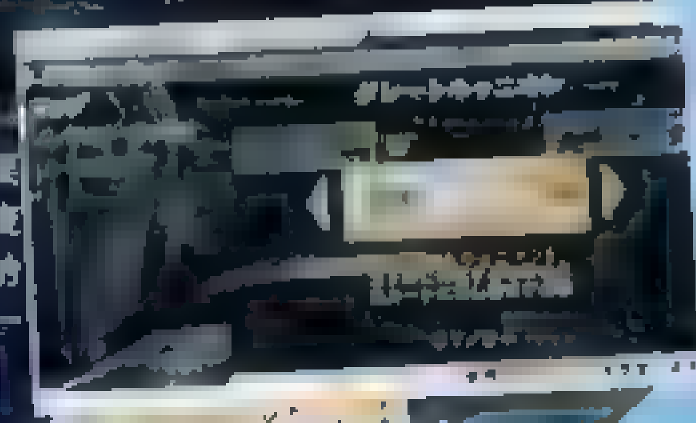
本作的主要势力分为联邦和吉翁，所以在游戏的一开始玩家就要在这两股势力里决定自己的阵营，不过光这样还是不够的，要进入战斗还有许多重要的环节需要玩家注意，下面将为大家一一介绍这些步骤和会在游戏中登场的机体。

战斗流程

1 选定对战规则和地图

玩家首先要在单人和多人两个模式里选择自己要的游戏模式，紧接着就是地图和对战规则的设定，在对战规则中，可以改变的参数包括了战斗时间和战力槽的多少等，另外本作还有一个独有的参数"米诺夫斯基粒子"可以让玩家设定，粒子的浓度决定了雷达对敌机的反应速度，因此不同的粒子浓度下战法也是有所不同的。

▲除了一般的对战外，PSP版还增加了新的模式。



▲即使是同一张地图，只要对战规则改变了，打起来的感觉也是不一样的。

2 小队的组成机体

决定好对战规则和地图后，接着就是机体的选择了，无论是哪个阵营，都必须选择4架机体出战，机体决定好后只要再把机体初期出现位置，向我方机体请求支援等指令设定好，就可以出击了。

▲即使是同一架机体，也有好几种武装供玩家选择，可根据战术的需要变更。

▲我方的机体配置可以在大地图上中看了解。

登场机体介绍

下面为大家介绍来自两个阵营里共12架具有代表性的机体，根据机体的性能和武装不同，大致可分为以下五个种类，在队伍的编成中，要注意保持各种类机体的平衡。

根据擅长的作战距离对机体的种类划分

- 近身格斗型——0~100公尺
- 近距离战型——0~180公尺
- 中距离支援型——200~500公尺
- 远距离炮击型——400~700公尺
- 狙击型——900~1000公尺

▲队伍的平衡是值得玩家反复考虑的地方。

特别强化了格斗能力的吉姆，光束长矛可用蓄力来提升威力。

近身格斗型

着重强化了格斗能力的机体，接近战占有极大的优势，相反因为没有好的射击武器，中远距离下会很吃亏，使用这类机体的要点是如何快速地接近对手。

……力在吉翁军的机体中数一数二。

杂志&3DM
www.plu...com

进入战斗
战斗中玩家是以驾驶舱的视点对战况进行把握，首先玩家要在画面右上角的雷达中获得敌机的准确位置，再用方向键的简易交谈系统与僚机互通情报，之后对敌机展开联合攻击，只要把对手的战力槽削减为0，或者在时间结束时战力槽比对手多，就能取得胜利。
▲战斗画面里包含了非常多的信息量，除了要对瞄准视野中敌机外，其他信息也不能忽视。
◀▲战斗结束后系统会根据玩家的表现给予评价，评价的好坏影响机体的获得。
利用重播功能回放战斗过程
战斗结束后，玩家可利用重播功能回放整场战斗，在回放中，可以选择从我方、敌方或俯瞰视点来观看战斗，以此来发现自己的短处或学习对手的长处，达到提升水平的目的。
▲俯瞰视点对了解对手的机体配置很有用。
被吉翁军的士兵称为"白色恶魔"的机体，可想而知实力有多么地令人生畏，因为有着极高的能力，相应也有着很高的Cost。
联邦军
RX-78-2
联邦军
拥有高机动性的后期型吉姆，丰富的武装使其成为了一部适合在中、近距离作战的机体。
格斗与射击能力非常平均的类型，可以根据战况的需要随机应变，泛用性相当高，因此在队中承担的任务也比较重。
夏亚专用扎古，除了醒目的红色涂装外，机动性方面也比一般的扎古要高出一筹。
吉翁军
吉翁军
扎古II S
移动困难的沙漠地带也能行动自如。
www.plumbook.cn

中距离支援型
在200～350公尺是中距离机体发挥其实力的最佳距离 这部分机体主要的职责是为我方格斗和近距离机体进行火力支援
联邦军
吉翁军
肩部的两管加农炮有着较高的威力，并且装甲较厚，不会轻易被击坠。
两管加农炮是快速摧毁敌方据点的利器，使用钢坦克的玩家的首要任务就是找到对手据点并加以摧毁。
水陆两用MS，因为肩部的导弹是向斜上方发射的，所以与敌机保持一定的距离是很必要的。
联邦军
吉翁军
远距离炮击型
擅长远距离炮击战的机体 这类型的机体对据点的攻击力是最高的 尽快摧毁对手的据点可将战局导向对我方有利的一面。
从扎古坦克强化而来的机体，装备有对据点破坏力极高的加农炮，并且只要改变装备，对MS战也能胜任。
联邦军
吉翁军
狙击型
在所有类型的机体中拥有最长
使用狙击型机体的玩家还要时刻留意战场上的各种状况，为战友传达有用的信息
装备有高威力、长射程的光束步枪，尽量占领高处等敌机自己送上门吧。
装备有强力光束狙击步枪的机体，不仅对MS有极大的杀伤力，对据点的效果也非常好。

地图&战术

在本作中，"团队合作"和"占据有利地形"这两点对成败的影响非常大，所以这个部分将为大家介绍游戏中个别地图的概况和其对应的战术要点，让大家对本作的团队战斗方式有一个大致的了解。

特灵顿

◀ 电霸准备偷偷潜进去给在殖民星残骸顶端玩得正欢的钢坦克来一个出其不意

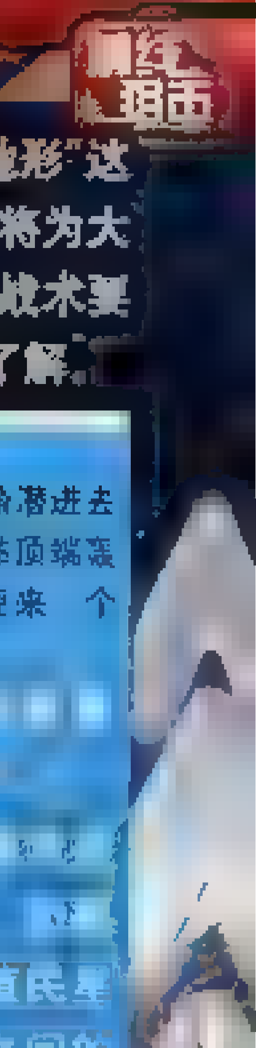
快速进入殖民星残骸内部

在殖民星残骸上

从高处对据点进行炮击

……能通过架在殖民星残骸与悬崖之间的桥梁的话，就可以……而避开敌火迅速到……

……些要道上布下兵……



www.plumbonk

中央是激战区

如果双方都笔直前进的话，不久就会在地图中间的区域打个照面，所以这里也是两军近战机体交战最激烈的地方，找不到敌机的话来这里就没错了。

与敌军的正面交锋

◀无论走哪条路都避免不了和敌机交火，干脆投入主要战力一口气决出胜负。

在建筑物的顶端攻击敌方据点

在两个靠近据点的建筑物上方，远程机体可以对据点进行远程攻击，所以只要一有机会，便把远程机体安插在这里吧。

▲由于建筑物的顶端没有什么掩护，攻击据点的机体也很容易成为敌机的靶子。

Side 7

《机动战士高达》的主人公阿姆罗所居住的殖民星。因为是住宅区，这里耸立着许多高楼大厦，对视野有一定的影响。地图中央是两军的交战区，激战的时候要小心来自建筑物顶端的敌人炮火。

到处都是悬崖峭壁的大峡谷，道路的分布比较杂乱无章，并且还有湖和洞窟等地形，可以说是一幅相当复杂的地图。如何能悄悄接近敌方据点进行偷袭是取得胜利的关键之一。

利用高台向敌方据点进行炮击

地图上方的两个悬崖是很好的炮击点，远程机体在这里可以直接对据点进行炮击。使用远距离炮击型机体的玩家可以在战斗一开始就往这里移动。

炮击开始

▲在地图的这个位置就能直接瞄准吉翁军的据点。

中央地带是近战机体的天下

▲利用石柱的掩护对敌机进行攻击。

地图的中央仍然是战斗最为激烈的区域，格斗和近战型机体在这里能大派用场，只要能识破对方的进军路线，就能对其施与有效的打击和牵制。

从小道潜入敌地

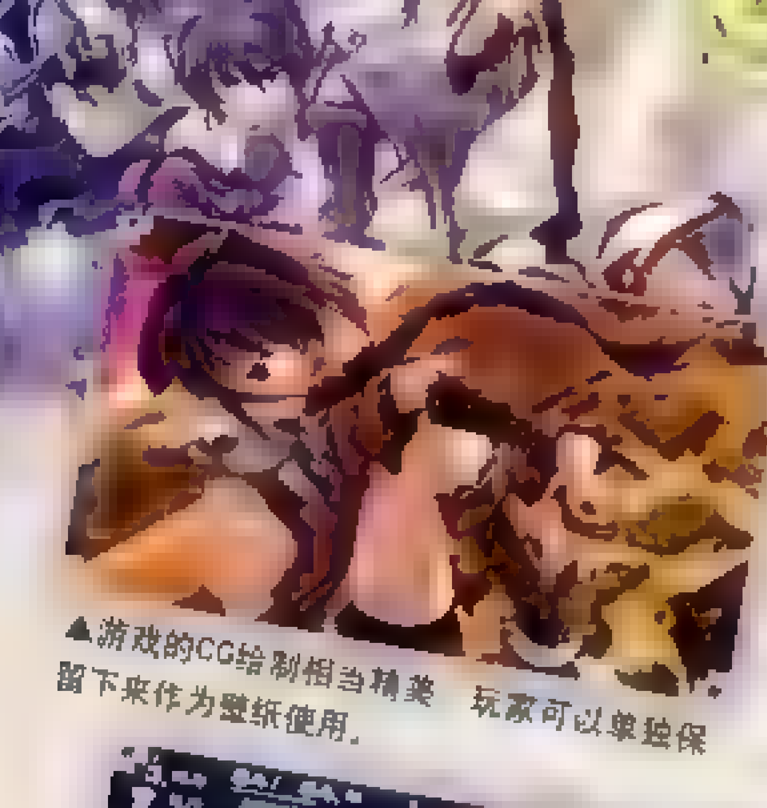
湖的旁边有一条细长的小道，玩家可以从这里偷偷接近对手的领地，从而避开中央的激战区，如果是水陆两用机体的话，还可以潜入水中前进。

绕到对手后方进行偷袭吧！

◀湖边的小道旁边有一块巨石，从这里经过的机体不容易被发现。

www.pluto...

《传颂之物》是Leaf公司旗下著名的S・RPG类Galgame，也可以说是该类型Galgame中最具有代表性的作品之一。游戏最初是以无语音的18禁版在PC平台发售的，后又推出了全年龄版本并加入语音移植到了PS2平台上。此次PSP版就是以PS2版为基础进行移植，在保留了全语音的基础上追加了新的难度，让游戏的战斗更具有挑战性与趣味性。



▲游戏的CG绘制相当精美，玩家可以单独保留下来作为壁纸使用。

▲游戏的战斗部分是传统的回合制形式。

▲PS2版中新增的剧情也将悉数收录。

游戏平时是以普通文字AVG的方式进行的。故事开始于大陆东北边境的一个小村庄，失去记忆的主人公被一名叫做“艾露露”的女孩所救。由于连名字都想不起来，众人只好称呼他为“哈克奥罗”。在村庄居住的日子很平淡却很快乐，直到有一天政府军来到村庄，强行要求村民们上缴大量粮食作为税收，不堪忍受的村名们在哈克奥罗的带领下拿起了武器，成立了起义军。

除了曲折的剧情和插画师甘露树氏所绘制的精美CG外，本作另一个吸引人的地方就是穿插在流程中的战斗了。游戏的战斗部分采用回合制来进行，从武器、道具、魔法，到经验值、属性，这些传统S・RPG的要素一个都不少，且设计得非常平衡、合理。多难度选择也让许多玩家乐此不疲地进行重复挑战，这在普通的Galgame中是极其少见的。

画面方面，游戏没有重新绘制16：9比例的CG，而是将原有的CG裁去上下两条边，以形成16：9的效果。不过同时，玩家也可以选择全比例模式，将画面变为4：3并在后面加上边框，具体哪个模式更好一些还要看玩家的喜好了。　（文：宇轩）

新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 携带版

新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 特別編 ポータブル

PSP　预定2009年4月9日

2006年在PS2上发售的《新世纪福音战士 钢铁的女友》的「续篇」即将移植PSP再度携载。游戏的舞台依然为原作中的「第三新东京市」……满月之夜，东京市突然遭到了谜一样的爆炸袭击，主人公碇真嗣依照命令驾驶EVA出击。第二日，他所在的学校来了一名美少女转校生，故事就从那里开始了——

游戏的剧情是在原作背景下的原创故事，围绕谜一样的转校生雾岛玛娜和明日香，被这两名性格迥异的女孩，到底会发生些什么呢？真嗣又该如何面对他的生活与驾驶EVA的使命……一切都将由玩家自己来选择。除了本篇之外，PSP版还追加收录了关于明日香的特别篇故事，并请声优进行了追加配音，全语音将是游戏的一大卖点，就让我们静静的等待其发售吧——（文：[illegible]）

▶谜之转校生雾岛玛娜，她的真实身分到底是什么呢？

◀特别篇的故事将围绕明日香展开（宇轩：太棒了-_-）

▲游戏中也会出现绘制精美的3DCG。

旋风管家 噩梦天国

ハヤテのごとく！ ナイトメア・パラダイス

PSP

在梦中与你相遇

男性向后宫漫画《旋风管家》的第二部游戏作品即将在PSP上登场！作品的主人公绫崎飒因父母欠下了1亿5000万日元的债务而遭到了黑道追杀，走投无路的他企图绑架公园中的少女以换取赎金，可却阴差阳错变成了对方的救命恩人，甚至还接受了少女的邀请成为了她的管家……本次游戏的主要舞台是“梦中的世界”，三千院、玛利亚等六名少女因某种原因陷入了沉睡之中，玩家需要操纵主人公在现实世界中收集情报，并进入少女们的梦中与她们一起进行冒险，想方设法唤醒她们。本作采用了动画版的豪华声优阵容，女孩子们的对白全程都有语音。另外，本次PSP版中还会加入由漫画原作者畑健二郎亲自设计的新角色。（文：[illegible]）

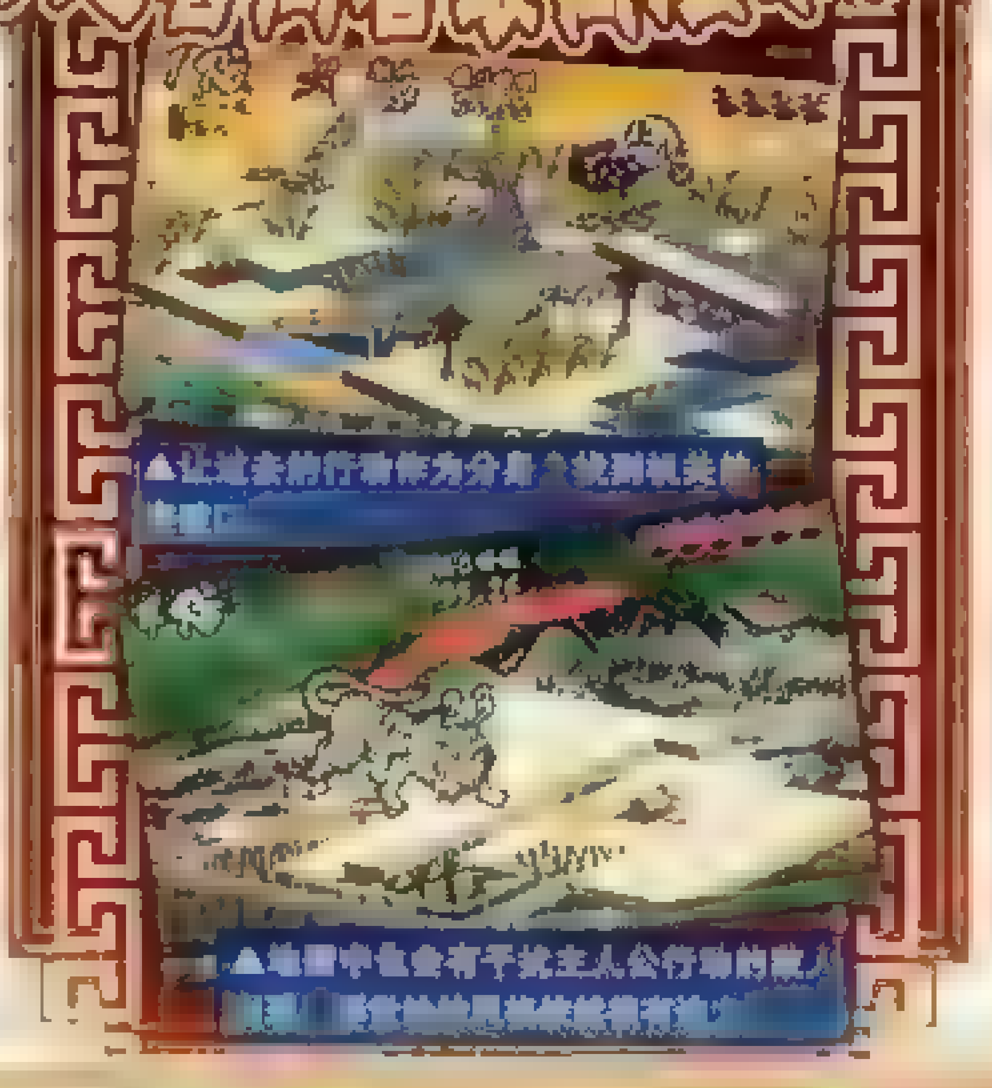
踏上自信的征途

己の信ずる道を征け

PSP

ONORE NO SHINZURU MICHI WO YUKE

化身忍者向着最高层攀登



▲让过去的行动作为分身，找到机关的……

▲地图中也会有干扰主人公行动的敌人……

本作是一款充满和风的解谜类动作游戏。故事发生在江户时代，玩家要扮演一位名为“胧身疾风丸”的忍者，为了从妖术集团手中救回被绑架的瀰女頁奈姬而向着东海道进发。

本作中最为重要的影分身系统可以让主人公与过去的自己相配合，以二者行为的互动来解开地图中的重重机关。比如地图中存在着踩牢才会出现的楼梯，这就需要分身踩住机关，主人公沿着楼梯攀登到下一层，而頁奈姬就在阁之最上层。分身次数和时间的限制保证游戏具有一定的难度，如何有效率地行动是征服关卡的关键。另外，我们熟悉的忍具也会展现出各异的作用。本作的人设由日本著名画师okama负责，人物非常精美。（文：胧月）

▼游戏版独有的新角色。

▶本作在PS2版的基础上增加了大量新剧情。

▲游戏的大部分操作均可由触控笔来完成。

樱兰高校ホスト部DS

本作移植自2007年在PS2上推出、根据同名少女漫画改编而成的恋爱游戏。玩家在游戏中扮演的是女主人公春日，为了赔偿被自己打破的古董花瓶，假扮成男生加入了学校的“公关部”。在游戏中玩家需想方设法逗女孩子们开心，如通过观察她们的情绪来寻找合适的话题，接待成功的话还可以提高男性们的好感度。随着剧情的推进玩家有机会看到各种精美的CG图片，出现CG图片时玩家还可以去点击图片上的角色，根据玩家点击的部位对方会作出各种不同的反应。游戏的剧情基本都是原创，另外还有许多未曾在原作中出现的新角色，各位感兴趣的女玩家可不要错过了哦。

魔女になる

▶手绘制的互动场景充满了童话色彩。

▶魔法阵的绘制时间是有限制的，一旦超时魔法就失败了哦。

▲梦想变成魔女的主人公维蒂。

能够任意使用魔法改变世界、改变生活是许多人小时候所憧憬的美丽幻想。“埃乌里之街”上的那些有钱人们到“魔法学校”进行魔法学习，他们乘坐飞毯、利用魔法的便利去往任何想要达到的地方，魔法俨然成为了他们生活的必须品之一。当然我们的主人公维蒂也梦想着成为一名魔法少女，但因为贫困的生活让她的梦想遥遥无期。直到在神秘少女达尼娅的帮助下，维蒂终于学会了各种魔法技巧，并开始利用魔法帮助村民们解决各种难题。这个故事设定与动画《魔女宅急便》颇有雷同的游戏，请来了一向以可爱风格著称的插话师七尾奈留进行人设绘制，配音方面则有能登麻美子、井上麻里奈等人气声优献声。本作剧情共13章，游戏中玩家要利用触控笔在限定时间内在小黑板上绘出魔法阵才能发动各种魔法。游戏操作虽然简单，但清新的画面及人设相信还是能吸引到一部分喜欢萝莉和可爱风格的玩家。

CORE

▲战斗过程中系统会自动给出一个密码，找到对应的入口输入即可。

▲瞄准器的准心有多种样式可供选择。

▶机器人也来凑热闹，不过火力不强，几发子弹即能搞定。

主视角射击游戏匮乏的掌机平台上有新动作了！这就是即将登陆NDS平台的《C.O.R.E.》。游戏的时代背景被设定在公元2029年，一块大型不明流星体撞击了美国加州的莫哈韦沙漠区域，从此这块大面积辐射区域被称为“C.O.R.E.”。几年后，这里建造了一个地下实验基地用于研究不明辐射，但是突然有一天实验室与外界失去了联系。玩家将要扮演一个名为Jason Crane的陆战队员，潜入基地调查事件真相，并发现这里隐藏的巨大阴谋。游戏中玩家可以在菜单选项中按自己口味随意更改包括触控笔的滑动速度等在内的操控方式，可谓相当人性化。单人模式里玩家可随意向敌方开火，敌人种类繁多，包括移动的机器人、哨岗炮、士兵等，且他们都拥有各自独有的攻击方式，所以歼灭他们绝不能掉以轻心。除了承担FPS标准的“四周环顾”控制以外，触摸屏还兼备很多解谜输入控制，比如插入钥匙卡、输入密码等。游戏的剧情可在屏幕底部的按钮处随时观看，而且当任务图标一出现就可随时查看任务详情。（文：秋叶子）

诺梅杂志&3DM-SMV

牛这种性情温和、身体健硕的动物曾经在相当长的一段时间内作为中国老百姓的生产工具。将牛作为劳动力的历史可以追溯到公元前……甚至在现在，不少地区还依然靠用牛来充当农民生活的主要劳动力。由此可见牛对人们的重要性。在中国的文化中，牛也是占有一席之地的。而在十二生肖中，丑牛更是位列于子鼠之后，排在第二位。据说牛年出生的人具有敦实、富有忍耐心、对事多固执、不擅表现等性格特点。诚然其中大多数其实都是牛给人们的[illegible]……不过作为新年的第一篇专题，我们还是来谈一谈有关牛的故事吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

神话传说中的牛

牛是中国的神话传说中的常客，妇孺皆知的牛郎织女传说就是一个很好的例子。除此之外，众多从古时流传下了的神话中也都少不了牛的形象。传说中那些有道之人都是以青牛为坐骑的，比如太上老君、老子等。在《玄中记》有"万树精为青牛"的记载，《汉武内传》中也记载封君达年少时喜欢学道，修道百余年后回到乡里，常常骑着青牛来往，所以称他为青牛道士。

▲老子骑青牛

另一个书中常见的传说是粪金牛。《湘中记》记载，在汉武帝时期的长沙西南金牛冈，有位农夫牵着一头牛跟渔人说要渡江，渔人说："船太小，恐怕装不下牛吧？"那农夫回答说："只要能容得下牛，牛就不会将船压沉。"于是人和牛一起上船，船靠岸的时候牛将牛粪拉在了船上，农夫说："这东西就给你做船费吧。"然后就上岸了。渔人很生气牛把船弄脏了，可是用瓢泼水冲粪的时候才发觉那是金子。渔人对这感到很惊异，就在农夫后面跟着走，只看见人和牛都消失在一座石山之中。这些关于牛的传说记载都给牛这种平常的动物涂上了一层神秘的色彩。

当然，除了古书上的记载之外，民间也流传着各种关于牛的神话故事，今天我们来说说同样有名的"牛王遭贬"。相传很久很久以前牛还是天上的神仙，人们也只会最原始的刀耕火种，也没有锅碗瓢盆这些炊具，每当做饭的时候只会在野外燃起大火，这样一来，天底下浓烟四起，火焰直冲天廷的灵霄宝殿，由于实在受不了人类的烟熏火燎，一天玉皇大帝命牛王下界传旨命老百姓金锅做饭银碗盛饭，三日一餐，以此来减少人间的烟火。牛王下界后看到人们的生活并不富裕，每天勤劳干活结果要三天才能吃上一顿饱饭，一心软就把圣旨传成了铁锅做饭木碗盛饭，一日三餐。得知此事后玉皇大帝大怒，将牛王开除仙籍发配凡界并加以严惩，罚它在人间只能吃草还要为百姓耕田犁地，拉车推磨，永远不得再回天宫。就这样天上的牛王变成了地上的耕牛。从此之后牛和人朝夕相伴，替人干苦活累活，从无怨言和牢骚，人们十分感谢牛的恩德，把牛王下凡那天——农历十月初一定为牛王节，每年到了牛王节这天，人们不让牛干重活，给牛添好料吃，相沿成习。

说到游戏中的神牛形象，大部分人最先想到的就要数常年在《恶魔城》中登场的大力牛怪"米诺陶洛斯"了吧。西方神话中的米诺陶洛斯是克里特岛上一座迷宫中的牛头人身的怪物，手持巨斧，力大无穷，每年都必须送七对童男童女供它食用，后来年轻的忒修斯王子利用[illegible]《恶魔城》中都少不了米诺陶洛斯的出场，但大多数

话梅家族&3DM-SMV

www.plumbook.cn

时候也只是作为高等级的杂兵出现，很少化身为BOOS登场。不过你要是因此小看它就大错特错了，游戏中米诺陶洛斯秉承了传说中的特点，攻击力超高且还皮糙肉厚，等级不高时要是挨上它的一斧头半条命可就没了。《月轮》竞技场某一房间中就有排成一排的米诺陶洛斯阵，待玩家攻关时你一斧他一斧铺天盖地地袭来，躲过了这一斧却挨到了那一斧，要是不小心被这群家伙逼到了角落，那就只有等死的份儿了，想当年笔者不知在此丢过多少次性命。但是在《晓月圆舞曲》中米诺陶洛斯却成为了众玩家争先恐后虐杀的对象，因为米诺陶洛斯的红魂正是游戏中攻击力最高的神器——旋风大斧头，为了这把斧头玩家们都当起了忒修斯，满城寻找米诺陶洛斯的身影，发现必杀之，可怜的米诺陶洛斯仅仅因为一把斧头就改变了自己的命运。

凡是是中国人就不会对"牛魔王"这个名字感到陌生，古典名著《西游记》对牛魔王的刻画可谓是入木三分。当然今天要谈论的不是《西游记》中的牛魔王，而是《龙珠》中的牛魔王。取材于《西游记》的《龙珠》必定少不了牛魔王这个神牛形象，呃，确切地说只是一个戴着牛角头盔的壮汉……与《西游记》中那个总是和孙悟空对着干的牛魔王不同，《龙珠》中的牛魔王就显得温和多了，不仅给了悟空龙珠，最后还将自己的宝贝女儿琪琪嫁给悟空做老婆，幸福的小悟空连女孩子身体结构都还没搞清楚就得到了一个这么可爱的未婚妻，真是不知道他上辈子积了什么德。牛魔王也是一个称职的好父亲，在TV动画版《龙珠》中，为了将琪琪的婚纱从着火的房子里抢救出来，他甘愿冒着生命危险孤身一人在大火中穿梭，如果没有对女儿深厚的爱的支持是绝对不会这样做的。在《龙珠》的游戏中牛魔王很少登场，就算登场戏份也很少，这就是配角的悲哀吧。GBA版的《龙珠大冒险》中牛魔王只露了个脸交代了一下剧情就消失了，就是个跑龙套的角色。NDS上的《龙珠DS》要好一些，牛魔王和他的女儿琪琪做为BOOS在第4大关出场，算是对牛魔王的一种补偿吧。

▲牛魔王和他的宝贝女儿

战争中的牛

您一定不相信一向默默耕耘、无私奉献的牛会和战争有什么关系，不过在中国历史上牛确实和战争有很深的关系，《左传》中就有两篇与牛有关的战争的记载，一则记载讲述的是楚庄王因为陈国夏氏作乱，出兵攻打陈国，杀了夏征舒，灭掉陈国，把它改为楚国的一个县。楚大夫申叔时出使齐国，回国后什么也没说只是向庄王回报了。楚王派人责备申叔时为

话梅宝宝&3DM-Sty
www.plumbook.cn

▲诸葛武侯祠里的木牛流马

什么不向大王祝贺，申叔时说："有人牵牛践踏你的田地，于是你就把他的牛强夺过来。牵牛践踏田地的人诚然是有过错的，可是你强夺走他的牛，这惩罚就过分了。诸侯跟从君王出兵，说的是讨伐有罪的人，如今把陈国改成一个县，这就是贪图它的财富了。借伐罪的名义号召诸侯，而以贪婪结束，恐怕不行吧？"楚王点头称是。另一则记载了秦国军队想要偷袭郑国，商人弦高正要到周城做生意，在这里遇到了秦国军队。弦高先送上四张熟牛皮，再送十二头牛犒劳秦军，说："敝国国君听说你们将要行军经过敝国，冒昧地来犒劳您的部下。"秦将听此言，以为自己的阴谋已经被郑国发现，便班师回朝。这是春秋时有名的"商人救国"的故事，而一介商人之所以能阻拦千军万马，靠的正是那十二头上好的牛。而相传三国时期的神人军师诸葛亮更是发明了"木牛流马"这种高效率的工具来为蜀军运送粮草。

如果你说以上的这些例子中的牛都没有直接参与战争的话，那么接下来要说的就是不折不扣的牛直接参与战争的历史典故了，这就是著名的火牛阵的故事。战国时期燕国出兵攻打齐国，接连攻下齐国七十多座城池后，只剩了莒城和即墨两个地方。守卫莒城和即墨的齐国将领叫做田单，很会用兵打仗，所以即便是在莒城和即墨被燕军围困了三年的情况下依然没有被攻陷。一天燕军将领终于沉不住气了，他开始用虐杀齐国俘虏甚至刨挖城外齐国人的祖坟的方法逼迫齐军投降。可是这种方法非但没能让齐军投降还激怒了即墨城的人民，他们纷纷向田单请求，要跟燕国人拼个死活。于是田单找来了一千多头牛，在它们身上画上大红大绿、稀奇古怪的花样，又在牛角上捆着两把尖刀，尾巴上系着一捆浸透了油的苇束。在午夜里田单令人将这群牛赶到城外，在牛尾巴上点上了火。牛尾巴一烧着，一千多头牛被烧得牛性子发作起来，朝着燕军兵营方向猛冲过去，而牛群后边紧跟着五千名手持大砍刀的壮士一并冲杀了上去，城中的老百姓们也都一起来到城头，拿着铜壶、铜盆，拼命地敲打起来。一

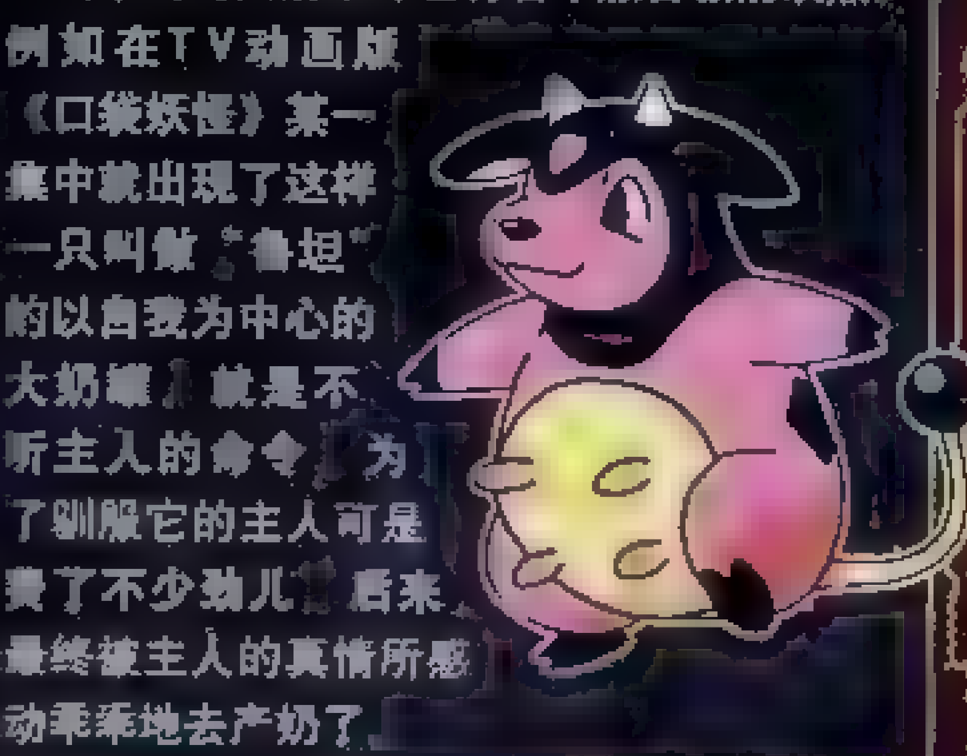
时间，一阵震天动地的呐喊声夹杂着鼓声、铜器声，惊醒了燕国人的睡梦。大伙儿睡眼朦胧，只见火光炫耀，成百上千脑袋上长着刀的怪兽已经冲过来了，许多士兵吓得腿都软了，连向哪个方向逃跑都忘记了。燕军瞬间乱得像一锅粥一样，死伤无数。最后田单凭借火牛奇袭终于击退了齐军。

绝大部分的游戏都有战斗这一要素，而在战斗中将牛作为战斗力的还真不多见。比较有代表性的要数《口袋妖怪》系列中的"肯泰罗"和"大奶罐"了。肯泰罗就是一头长着三条尾巴的蛮牛，它野性十足，只要有一丁点动静就会狂奔乱跳，而且在跑动的时候还会用那三条尾巴来抽打自己的PP来达到最高速度，这还真是个让人无语的加速方式。在战斗上，肯泰罗也充分地体现出了它那蛮牛般的个性，如"撞击"、"[illegible]"、"角突"等，哪个要是把它惹急了再给你来一个"暴走"（不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱），将敌人干掉之后再[illegible]所以说要[illegible]地使用肯泰罗，还是先完完全全地驯服它再说吧。如

www.plumbook.cn

果有可能的话），顺便说一句，肯泰罗竟然100%全是雄性的，也难怪脾气会这么暴躁，原来是没有异性相伴啊。相比之下笔者更喜欢俗称"奶牛坦克"的大奶罐，它不仅脾气好能力强而且还是产奶大户，大奶罐的奶营养丰富，据说喝了大奶罐奶的孩子会长得健康结实，相对于肯特罗全是雄性的特征，大奶罐则无一例外的全是雌性（刚出和尚庙又进尼姑庵了），雌性动物一般脾气都很好，很少会发生暴动的现象，不过个别的大奶罐却也有着不服管教的缺点，例如在TV动画版《口袋妖怪》某一集中就出现了这样一只叫做"鲁坦"的以自我为中心的大奶罐，就是不听主人的命令，为了驯服它的主人可是费了不少劲儿，后来最终被主人的真情所感动乖乖地去产奶了。

▲肯泰罗的样子是标准的斗牛。



民俗中的牛

除了日常的工作劳动外，在民间风俗和某些活动上牛也常常担当主角，例如中国古时的祭祀活动就是如此。祭祀活动，说的通俗一点就是请天神、地祇和祖先吃饭，需要宰杀特定的动物来做"牺牲"。可用来作为牺牲的动物有牛、羊、马、猪、犬、鸡等，其中牛为最高规格，称为"太牢"，其次是羊，称"少牢"。古时只有祭天子、天神或隆重祭奠时才可以用太牢，由此可见牛在祭祀活动中的重要性。另外不同的祭祀活动所用的牛也是有严格的等级分类的，《礼记》中"祭宗庙之礼，牛曰一元大武，祭天地之牛角茧栗，宗庙之牛角握，宾客之牛角尺。"的记载，说的就是在不同的祭祀中所选择不同的牛的情景。另外贵族的等级不同祭祀时所使用的牛也是不一样的，比如"天子以牺牛，诸侯以肥牛，大夫以索牛，士以羊豕"，就是说天子祭祀时可用自家饲养的角长得正毛色纯正的牛，诸侯在祭祀时可用自家饲养的肉体丰厚的牛，大夫祭祀时只能用向别人要来的牛，而士人祭祀时就只能用羊和猪了。由此可见虽然都是牛，但根据祭祀活动和贵族的等级不同，所用的牛也是不一样的。在祭祀活动中牛虽然是可怜的牺牲品，但它却代表着最高的规格，也从另一个侧面反映出古人对牛的重视程度。

▲如今的一些地区也仍然保留着"杀牛祭天"的传统。

我国幅员辽阔少数民族众多，在这些少数民族中很多都保留着和牛有关的民间活动，贵州的荔枝、罗甸、安龙等地的布依族有慰问耕牛的习俗，在农历四月初八这一天要让牛[illegible]。贵州[illegible]仁怀、镇宁一带的仡佬族也有类似的"牛神

语梅杂志&SD.M.SM
www.plumbook.cn

节”，在每年农历十月初一这一天，人们不再役使耕牛，并用上好糯米做两个糍粑分挂到牛角上，然后将牛牵到水边照看影子，以这种方式为牛祝寿；侗族民俗中夏历六月初六是“洗牛节”，正好春耕已结束，人们把牛牵到河边洗澡，并在牛栏旁插上鸡毛和鸭毛，为耕牛祈祷平安健壮。除了这些善待牛的民俗活动，在苗、侗、黎等少数民族中还流行着一种传统的民间活动——斗牛。与西方人牛相斗不同，这种斗牛是在牛和牛之间展开的。黔东南的许多地方都会在一些重要节日斗牛助兴。这些斗牛并非是平时耕作时的劳动力，而是专门精心饲养的。这种比赛的场面动人心魄，观看者也会将场地围得里三层外三层。由此可见，牛这种伴随老百姓千百年的动物不仅仅只是一种劳力工具，它早已融入人民生活之中成为民间习俗不可分割的一部分。

▲在牛王节举行的斗牛比赛

如果要说牛在哪个游戏中最受重视，那这个游戏就非《牧场物语》系列莫属了。玩家如果想在这些大牛身上获得高等级高质量的牛奶的话，就必须先使它们心情好才行。玩家可以有没事的时候陪大牛聊聊天解解闷，抚摸大牛给它们来个全身按摩，又或是用刷子帮它们梳理毛发刷洗身体，大牛们得到这样无微不至的照顾后心情那是相当的好，随着一颗颗代表着亲密度上升的红心不停地飞出，我们的牛奶质量也就有保障了。另外，无论是在矿石镇还是忘忧谷，每年的夏20日这一天都有举行一届“牛祭”的习俗，所谓的“牛祭”其实就是牛的选美大赛，如果在牛祭上得到了冠军，不但我们的大牛会产出高等级的产品报答我们，在场村民的好感度也会提升的（某村民：呦，小伙子牛养得不错嘛，传授一下经验吧）。而影响夺冠一个重要的标准就是大牛与玩家之间好感度的多少，好感度越高越容易夺冠，所以如果想在牛祭上夺冠，平时就要多使牛开心提升好感度哦。

▲牛宝贝儿心情好了再参加选美会！

人家都说恋爱的感觉是美妙的，追女孩的过程是刺激的，不过就算再刺激也一定不会像《为你而死》的主角那样刺激，为了自己心仪的女孩，可怜的主角今生有幸体验了一把“斗牛”这项极限运动的刺激，不过和西班牙的那种一人对一牛的不同，我们的主角是一人对多牛，还都是那种五大三粗头上长角的公牛，虽然有句老话叫“牛鼻子下见真情”（男：这哪里的老话？）不过我还是奉劝广大玩家，此乃专业危险动作，千万不要在现实中模仿，要不然那可真的就是“出师未捷身先死”了。

▲千万要记住，如果在现实中做出这种动作那就基本上等于和生命说再见了

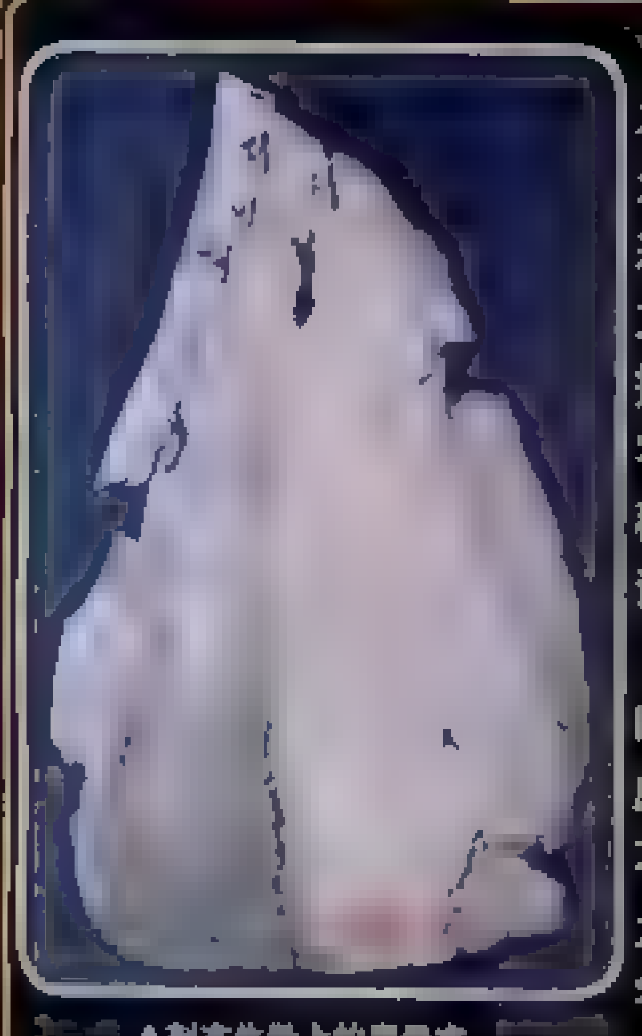
说到斗牛，大部分的人最先想到的是西方的那种人与牛相斗的比赛，其实在电视上看到那种人骑野牛的比赛也是相当刺激的。PSP上的一款名为《职业斗牛士：冲出围栏》的游戏让我们在掌机上也能感受到这种刺激。本游戏属于那种追求在短时间内体验刺激的类型，非常适合在乘车或者零散的时间用来

www.plumbook.cn

解闷。游戏画面中规中矩，配合背景的美国乡土音乐还真能找到一点西部牛仔的感觉。游戏方式很简单，我们要做的就是保持平衡尽量在疯狂的牛背上多呆一段时间，说起来简单做起来却很难，在骑牛时野牛会疯狂的乱跳，摇晃身体，你必须保持身体平衡才不会被牛给甩下来。当然了你要觉得这牛不够刺激，还可以鞭打牛的屁股使它更加疯狂。游戏的现场气氛制作的也不错，游戏过程中现场观众会不停地给你打气助威，如果你能在牛背上呆很长一段时间观众还会发出欢呼声来祝贺你。除此之外，这个游戏还有一个颇有创意的亮点，那就是玩家不但可以控制骑士骑牛，还可以控制野牛想着怎样把骑士给甩下来，当然了如果扮演野牛则是骑士在牛背上的时间越短分数越高。如果遇到什么不顺心的事，我们就扮演野牛，甩甩骑士来发泄一下也是一个不错的选择。

▲牛仔们看看牛是怎么给你甩下来！

文字中的牛



▲刻在牛骨上的甲骨文。

汉字，作为中国的一个元素，千百年来一直是中国文化重要的传播载体。由汉字所组成的各种各样的成语、词语中，"牛"这个字眼也是出场率颇多的一个。不过你要是以为牛和中国汉字之间的联系仅仅如此就大错特错了。汉字是中国文化的载体，而中国最早的文字甲骨文的载体正是牛的骨头。《五经钩沉》上有一段记载：东夷之人用牛骨进行占卜，上面显示的凶吉非常准确。如果牛不是种有大智慧的动物，怎么会有如此效果呢？从考古材料看，以牛骨占卜是华夏人民的习俗，而牛骨也就经由占卜而催化出中华民族最早的文字。在如今的常用汉字中，带牛字或是有牛的偏旁部首的不在少数，这些字都有一些牛的精神在里面，或者干脆就是一头货真价实的牛。如脾气倔如牛的称"犟"，死不悔改的牛性谓之"犏"，而"牦"、"牯"、"犊"、"犀"、"犋"等指不同种类的牛。除此之外，还有许多由牛字组成的成语，如"对牛弹琴"、"泥牛入海"、"九牛一毛"、"牛刀小试"等等，可以说牛对于中国文化的传承发展有着不可磨灭的功劳。

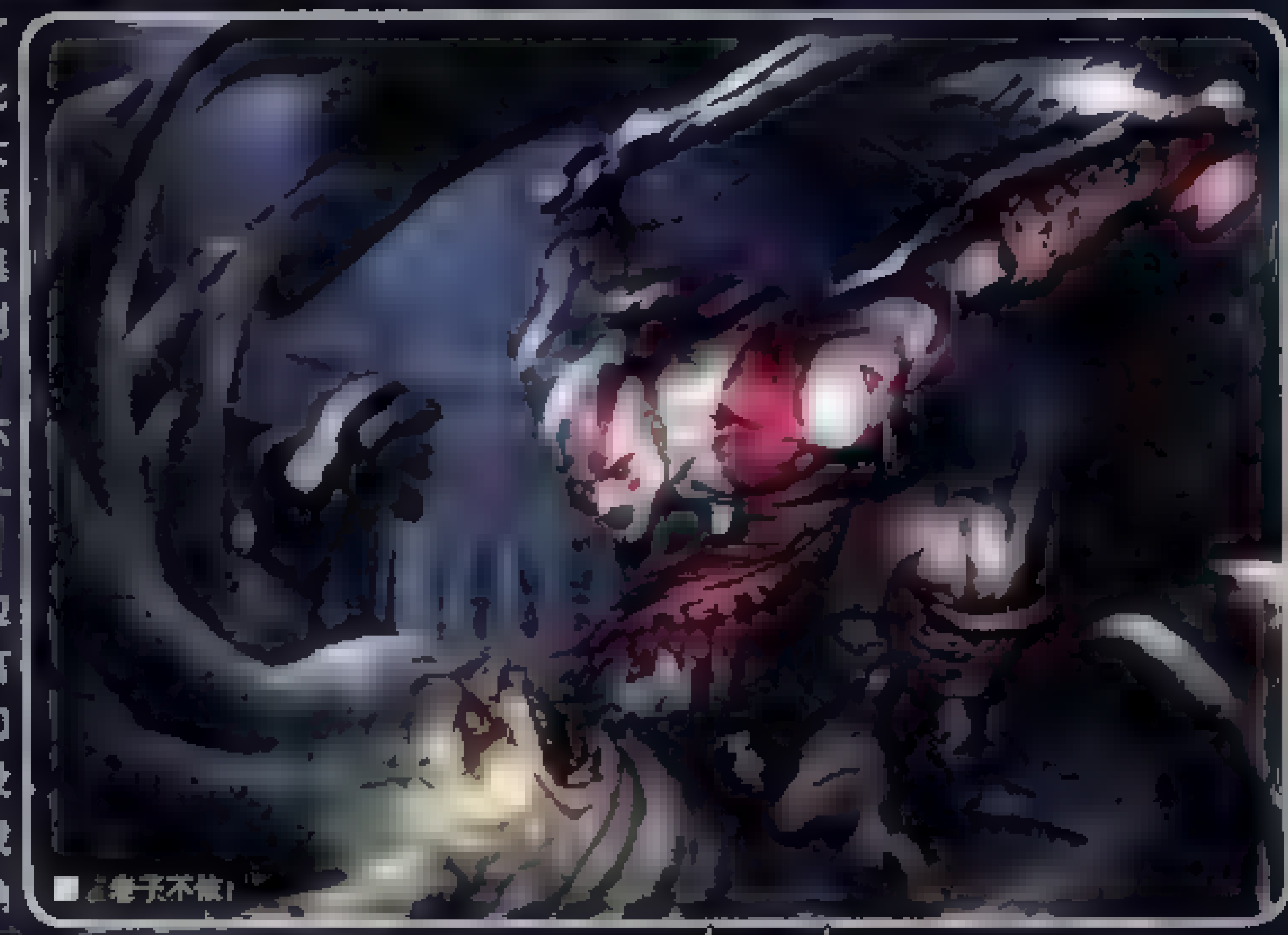
我们都称呼说大话叫吹牛皮或吹牛，那么你知道这其中的来由吗？今天就让我们来谈论一下"吹牛"这个词是如何演化出来的。关于"吹牛"这个词的来源又很多种版本，这里笔者摘取两则自认为比较可信的来给大家做一个介绍。其一是传说以前的蒙古族是游牧民族，富有的标志就是牛羊成群，所以当时的蒙古官员聚在一起时都爱显示自己曾经在草原上拥有多少牛多少羊。当老爷正在兴致勃勃地吹嘘自己牛羊成群的时候，如果有下级官员来访仆人就会告诉他："请稍候，大人正在吹牛呢。"当时的"吹牛"大概只有显摆的含义，当这个词语传到汉人中时，就变成了今天的说大话的意思。

宰杀猪羊时，屠夫会在猪羊的腿上割开一个小

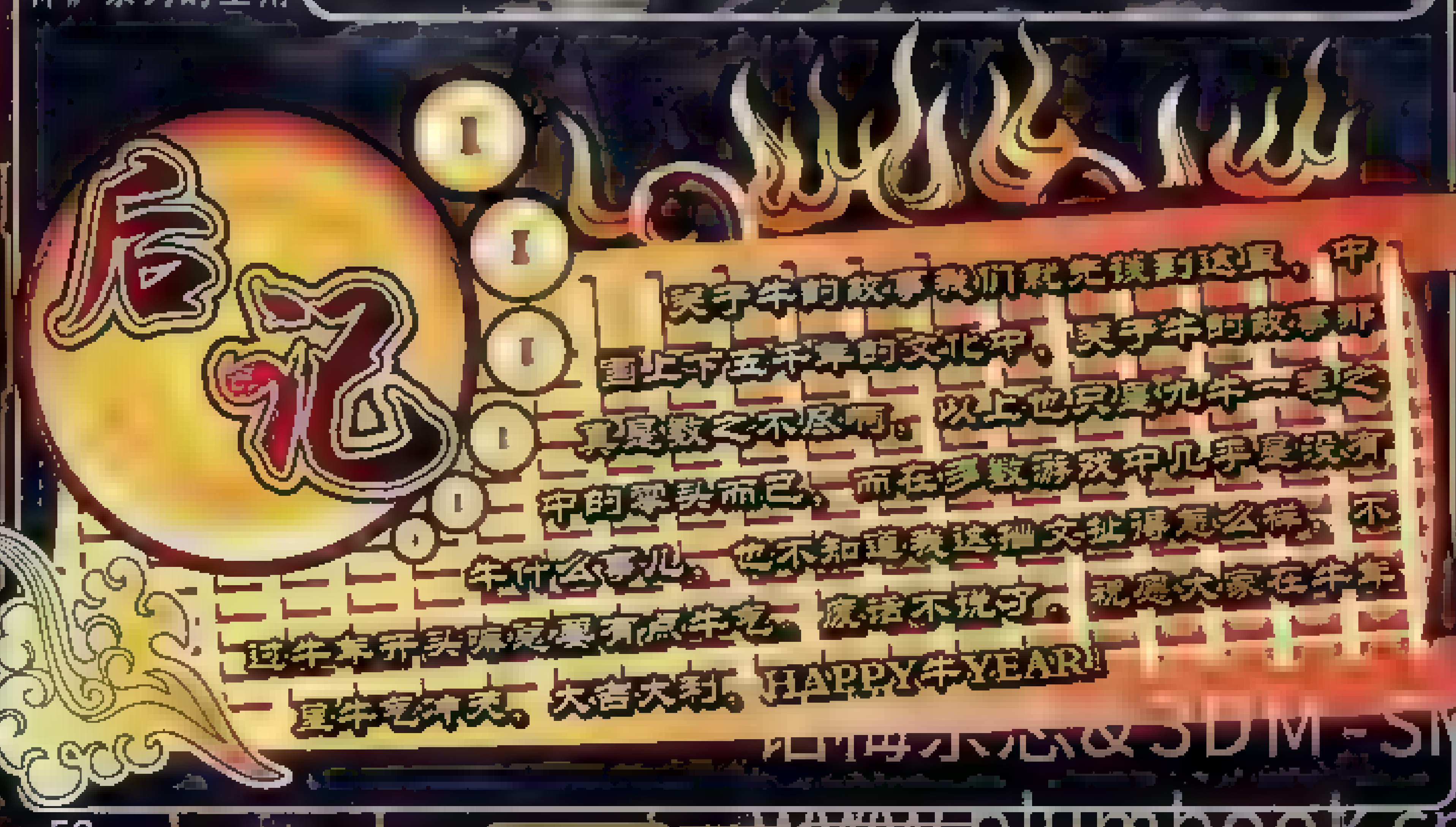
www.plumbook.cn

口，用嘴往里吹气，这样能让猪羊全身的皮都膨胀起来，剥起皮来非常方便，这个技巧就叫吹猪或吹羊，不过吹牛却是很困难的事，毕竟牛体形庞大，皮又比较硬，想吹起整头牛可是个"不可能的任务"，所以哪个说自己能吹牛，那他肯定是在说大话，久而久之，"说大话"这一举动就用"吹牛"这一词汇来形容了。

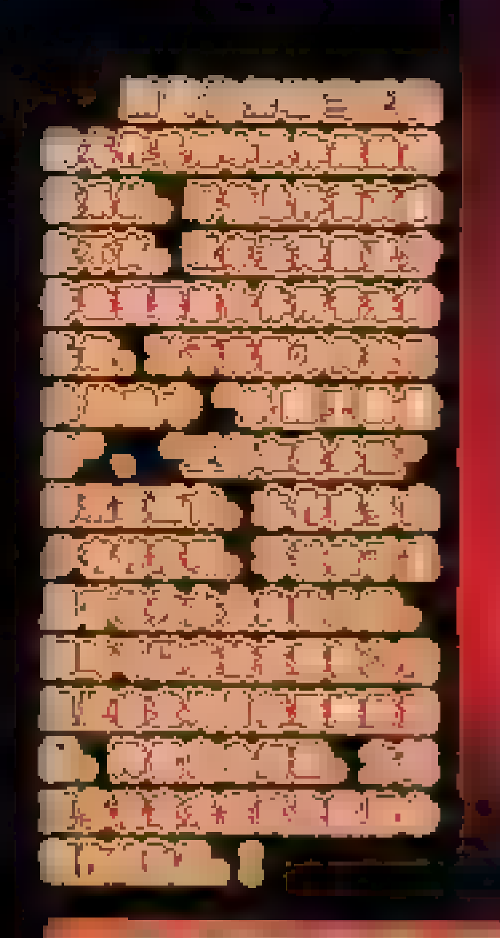
在现在我们的语言里，"牛"是个常用的形容词，比如我们在看到哪位玩家无伤战翻了游戏里的最终BOSS，一般都会衷心地赞叹一句："真是牛人！"游戏的世界中从来都不缺乏牛人，一般情况下游戏刚开始时最终BOOS最牛，玩到了最后变成玩家最牛，可前几年一款游戏中出现了一位从头牛到尾的超级牛人，此人身经百战嗜血成性，浑身的肌肉和满脸的横肉让神仙看了也得吓一跳，此人神力无边力大无穷，只要他愿意完全可以将奥林匹斯山从上到下打穿个窟窿，此人唯我独尊不容他人，你上一秒钟惹毛了他下一秒钟他就边念着四字真言边挥舞着链刃向你砍过来了，没错，他就是《战神》系列的主角奎爷奎托斯！奎爷的传奇经历不胜枚举，凭借神力的帮助，我们的奎爷那是神挡杀神怪挡杀怪，比如把九头蛇许德拉的眼睛插上大船的桅杆，把巨型蝙蝠怪的大嘴弄得脱臼，虐死在他手下的神更是数不胜数，断头、分尸算得了什么，活活地被门夹死那才叫惨啊，在他面前所有的神恐怕都像个臭虫似的，随便一拍就能拍死一个两个的，在二代中奎爷更是大闹奥林匹斯山，差点把整个奥林匹斯给翻过来，不过再牛的人也有情感，在PSP版《战神》中奎爷就表现出了对女儿的那种父爱之情，虽然这只有短短的几分钟，不过这场情感戏却让我们感觉奎爷并不是冷冰冰的，他是有血有肉的，他是活生生的，或许这样牛人就在我们身边也说不定哦（爆）。



■老子不惜！



www.plumbook.cn



女神异闻录 DEVIL SURVIVOR

DEVIL SURVIVOR

文 [illegible] 美编 Juxi

恶魔的生存指南书

作为一款战棋游戏，本作里可同时参与战斗的角色最多只有4名，每名角色可带领两只仲魔组成小队。战斗行动时，小队菜单会从上而下显示"移动"、"攻击"、"角色名字"、"仲魔名字1"、"仲魔名字2"、"待机"。与传统SRPG不同的是，小队可以在一回合之内使用所有指令，且除了"待机"以外没有顺序限制。如玩家可以先使用仲魔1的回复技能为自己补一次HP，接着攻击敌人一次，然后使用仲魔2的加速技能，最后飞一般地移动逃走。这种高自由度的行动方式支持玩家灵活多种战术。不过需要注意的是，本作的行动方式并非传统回合制，而是根据个人行动力决定行动先后。使用攻击指令会消耗大量行动力，从而让下一次行动大大延后，行动力会在轮到该单位行动时回复少许。因此在对付剩只有1的敌人时，不妨将我方角色停在其旁边待机，依靠还击以保持自己的机动性。

小队长

每个独立行动单位由1～3名角色或恶魔组成，处于中间位置的是小队长，小队长一旦被消灭，整个小队就会消灭。不过要注意在队员存活时小队长只承受1/2的攻击力，且通过消灭小队长来消灭小队时，只能获得小队长经验值+1/2的队员经验值。

附加回合

在游戏中标记为EXTRA TURN，战斗时名字下方拥有EXTRA TURN字样的单位可在一轮对攻后再度行动。主动攻击的一方容易取得附加回合，通过会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击可打消对方的附加回合，在对方没有附加回合时会心一击、攻击对方弱点或以无效、反射、吸收技能完美防御对方攻击更可以让我方单位获得附加回合。但要注意的是，附加回合的取得概率并非100%。

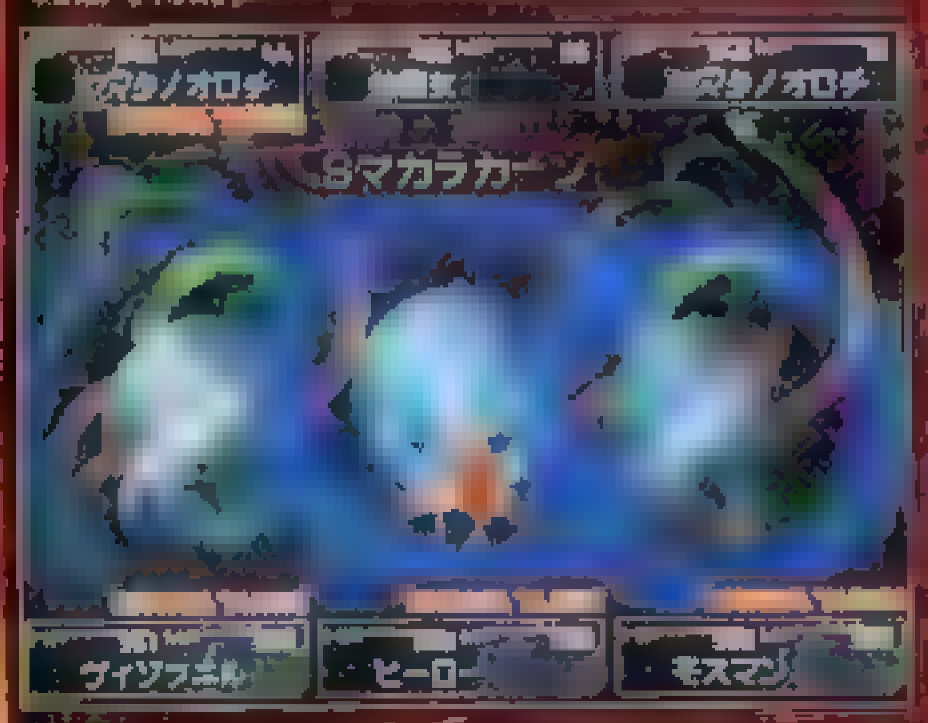
角色技能的取得

本作角色获得技能的方式是从敌方恶魔身上[illegible]，配置菜单有

"スキルクラック"一项，选择后可指定每名角色想要盗取的技能和拥有该技能的目标恶魔，接着在战斗中将目标恶魔打倒即可获得。即使字体是灰色的技能也是可以盗取的，只不过盗取后不能立刻装备，不要被骗了。要注意的是，假如该目标恶魔是跟随小队长一起死亡，而并非自己HP到0，那么技能盗取便会失败。

恶魔技能的取得

恶魔除了通过升级、合体取得技能外，也可从角色技能处拷贝。拷贝的条件是：让此恶魔跟随角色作战，当角色的MAG能量积满，就可以让恶魔从角色的技能库里选择一个习得。但这种方式只能取得指令式技能，被动技能和先制技能是无法习得的。



拍卖行心得

"《女神》系列"的最大魅力莫过于形形色色的恶魔，玩家起初拥有的恶魔非常少，通过在拍卖所购买可获得新仲魔。在拍卖行的购买方式分为"一口价"和"竞拍价"两种。"一口价"会在查看目标恶魔时表示出，按下X键，立刻就能获得该仲魔。不过这种价格通常会很贵，经济紧张时不推荐使用。"竞拍价"则需要玩家跟另外三位竞争者抬价，出价最高者获得该仲魔。竞拍时，建议玩家先从一口价的一半开价，然后从第三位数字慢慢往上抬价，这样可确保以最低价格购入仲魔。

购买恶魔时要留心恶魔种族前方的特殊字样，比如"病气么""高贵么"等，有这些字样的仲魔会在性能上与普通种有所差别，比如技能开放度偏高或偏低、能力数值偏高或偏低。见到技能开放度高的仲魔要考虑优先购买，特别是有好的被动技能，如无效、吸收、反射、强化、减化等，可用作今后的合体素材。

拍卖事故

拍卖成交时有一定几率发生事故，即目标恶魔实际变为了另一个恶魔，这时玩家可选择不支付金钱，照样可以获得变化后的恶魔。

拍卖行等级

对着玩家信誉度的提高和流程的推进，拍卖行的等级会逐渐提升，玩家能购买到等级高同样价格也高的仲魔。

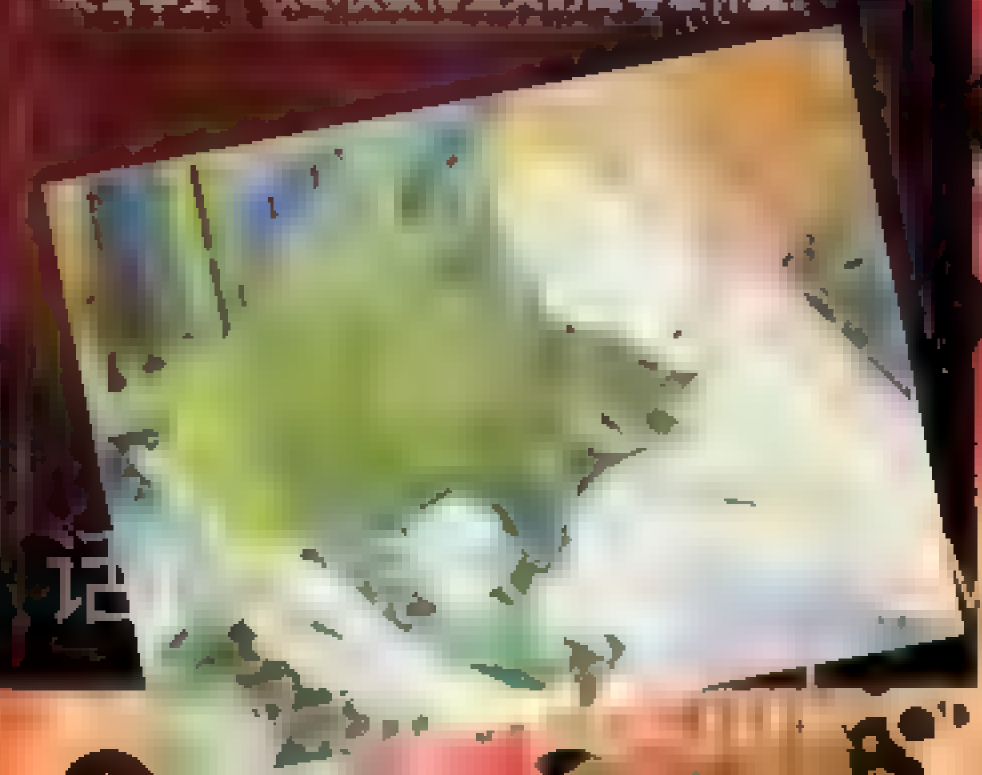
拍卖行的更新

每进行一次会消耗时间的事件（以时钟图案表示），拍卖行的展出仲魔都会更新一次。此外，使用SELCET+START+L+R键RESET游戏，读档进入后拍卖行也会更新。

恶魔合体

新恶魔的获得除了直接从拍卖行购买外，也可以通过合体的方式获得，尤其是作为主要战力的仲魔更是推荐以合体的方式得到。由于合体后子代恶魔会继承前代恶魔的技能，因此即使是同一种恶魔，通过合体方式获得的也一般要比直接购买来的好用。在作成一个仲魔时，首先要注意的是子代仲魔对各种属性的耐性，假如有明显的弱点属性，最好让亲代仲魔持有对该弱点属性的补正技能（耐、无效、反射、吸收），以便继承。另外要留心的是恶魔的能力数值，力高的配给其物理技能，魔高的配给魔法技能，体力高的可增强其耐性或继承一些辅助技能，以最大限度地发挥恶魔的长处。一些能力数值并不好的仲魔，若可通过升级学会强力技能，也推荐合出来带上战斗，作为过渡素材留给今后合体用。

恶魔合体产物通常，作成恶魔等级不得比主人公高，因此在练级时推荐优先将经验值让主人公享受，以尽快获得强大的高等级仲魔。



精灵合体

精灵是一类特殊的恶魔，与精灵合体后，恶魔不会发生大种族上的变化（即女神+精灵合体出来的仍然是女神），但会发生升格或降格。比如21级的龙王ペンドラゴン假如跟アクアンズ合体，就会升格成上一位的31级龙王ケツアルカトル，而跟エアロス合体会降格为下一位的14级龙王マカラ。

二身合体表

种族	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女
女神		鬼神	魔神	妖精	邪鬼	神兽	天使	鬼女	龙王	幻魔	妖精	魔兽	妖兽	魔神	斗鬼	灵鸟	鬼女	堕天使
魔神	鬼神		魔王	天使	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	灵鸟	斗鬼	妖兽	龙王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龙
邪神	魔神	魔王		魔神	魔王	灵鸟	邪鬼	灵鸟	魔王	邪龙	堕天使	鬼神	斗鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王
龙王	妖精	天使	魔神		妖兽	女神	邪神	女神	魔神	神兽	斗鬼	女神	魔兽	邪龙	天使	鬼神	神兽	堕天使
邪龙	邪鬼	邪神	魔王	妖兽		堕天使	鬼女	魔兽	邪鬼	邪鬼	幻魔	堕天使	堕天使	堕天使	幻魔	妖兽	灵鸟	幻魔
天使	神兽	女神	灵鸟	女神	堕天使		龙王	魔王	女神	神兽	神兽	邪龙	神兽	邪神	鬼女	魔兽	鬼神	女神
灵鸟	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龙王		女神	天使	幻魔	龙王	天使	龙王	神兽	魔神	魔兽	神兽	神兽
堕天使	鬼女	鬼神	灵鸟	女神	魔兽	魔王	女神		斗鬼	鬼女	邪龙	魔王	天使	邪神	邪鬼	灵鸟	魔兽	邪龙
神兽	龙王	邪鬼	魔王	魔神	邪鬼	女神	天使	斗鬼		天使	邪鬼	龙王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔
魔兽	幻魔	灵鸟	邪龙	神兽	邪鬼	神兽	幻魔	鬼女	天使		斗鬼	邪鬼	鬼女	邪龙	灵鸟	妖精	斗鬼	妖精
妖兽	妖精	斗鬼	堕天使	斗鬼	幻魔	神兽	龙王	邪龙	邪鬼	斗鬼		邪神	灵鸟	邪鬼	鬼女	龙王	邪龙	神兽
幻魔	魔兽	妖兽	鬼神	女神	堕天使	邪龙	天使	魔王	龙王	邪鬼	邪神		魔兽	邪神	龙王	神兽	灵鸟	斗鬼
妖精	妖兽	龙王	斗鬼	魔兽	堕天使	神兽	龙王	天使	女神	鬼女	灵鸟	魔兽		妖兽	邪神	魔兽	幻魔	堕天使
魔王	魔神	邪神	魔神	邪龙	堕天使	邪神	神兽	邪神	堕天使	邪龙	邪鬼	邪神	妖兽		堕天使	龙王	鬼女	妖兽
鬼神	斗鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	灵鸟	鬼女	龙王	邪神	堕天使		妖精	幻魔	幻魔
斗鬼	灵鸟	鬼神	幻魔	鬼神	妖兽	魔兽	魔兽	灵鸟	鬼神	妖精	龙王	神兽	魔兽	龙王	妖精		妖兽	妖精
邪鬼	鬼女	魔王	幻魔	神兽	灵鸟	鬼神	神兽	魔兽	妖精	斗鬼	邪龙	灵鸟	幻魔	鬼女	幻魔	妖兽		魔兽
鬼女	堕天使	邪龙	魔王	堕天使	幻魔	女神	神兽	邪龙	幻魔	妖精	神兽	斗鬼	堕天使	妖兽	幻魔	妖精	魔兽	
	▼	▼	▼	▼		▼	▼	▼	▼	▼		▼		▼				
	▼	▼	▼	▼		▼			▼		▼			▼	▼	▼	▼	▼
	▼	▼	▼					▼	▼	▼				▼	▼	▼		
	▼	▼	▼		▼							▼	▼	▼	▼		▼	
种族	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天使	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女

御魂合体

正如同一种族内的恶魔合体能得到精灵一样，精灵之间合体能获得御魂。御魂与普通恶魔合体后不对该恶魔的种族发生任何影响，如龙王ペンドラゴン+御魂的结果依然是龙王ペンドラゴン，但子代的ペンドラゴン能继承该御魂的技能，且数值会比亲代ペンドラゴン有所提高，提高的数值为当前等级御魂精灵标准等级时的数值，再额外附带3点的能力加成，各御魂对应的能力加成如下：

御魂合体表

种族	アーシーズ	エアロス	アクアンズ	フレイミーズ
アーシーズ	—	ニギミタマ	アラミタマ	クシミタマ
エアロス	ニギミタマ		クシミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	クシミタマ		サキミタマ
フレイミーズ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	

LIMIT恶魔

部分恶魔的头像下方会有「LIMIT」字样，表示该恶魔只能制作一只，如果对当前的LIMIT恶魔不满意，就必须先将其通过合体变为其他恶魔，再以对应素材作成。

特殊恶魔

64级的魔神[illegible]必须通过60级神兽[illegible]和49级鬼女[illegible]合体获得，而某些特殊恶魔只有在完成特定的剧情分支后方可合体，如周目最终战前能与魔王ルシファー战斗，胜利后[illegible]才会合体解禁。

二周目的变化

○继承一周目结束时的金钱、恶魔、技能库、拍卖行等级

○主人公的移动力变为5（一周目必须选择除ユズ以外的任一分支）

○邪教之馆的恶魔合体等级限制解除

○能与魔王ルシファー交战

○废除等级差带来的经验值补正，让练级更加

诺梅杂志&3DM-SM

恶魔列表

等级	种族	名称
2	妖精	ピクシー
2	魔兽	カブソ
3	斗鬼	コボルト
4	邪鬼	オーガ
7	妖兽	ワイラ
7	灵鸟	モー・ショボー
7	精灵	アーシーズ
8	妖精	キジムナー
8	邪鬼	オヴン
9	斗鬼	ビルヴィス
9	神兽	ヘケト
9	幻魔	ノヤン ヴァン
10	魔兽	ヘアリージャック
10	鬼女	キキーモラ
11	妖兽	ガルム
11	精灵	エアロス
12	女神	サラスヴァティ
12	堕天使	ガミジン
14	龙王	マカラ
14	天使	エンジェル
14	妖精	ジャックフロスト
14	鬼神	ウルヘン
15	邪龙	トウビョウ
15	鬼女	リリム
15	精灵	アクアンズ
16	魔神	トート
16	幻魔	トラロック
16	斗鬼	ゴズキ
18	灵鸟	スパルナ
18	魔兽	ネコマタ
19	神兽	シーサー
19	妖精	ジャックランタン
19	鬼女	ユキジョロウ
19	邪鬼	ウェンディゴ
20	斗鬼	メズキ
20	精灵	フレイミーズ
21	女神	キクリヒメ
21	龙王	ヘントラゴン
22	邪神	オーカス
22	魔王	キングフロスト
23	幻魔	ヘイムダル
24	妖精	シルキー
25	灵鸟	ヴィゾフニル
25	魔兽	ケットシー
25	邪龙	バジリスク
26	魔神	マハーカーラ
26	天使	パワー
26	妖兽	アーヴァンク
26	鬼神	ナラキリ
27	堕天使	ニスロク
27	神兽	ハクタク
28	鬼女	ヘル
28	邪鬼	ロア
31	龙王	ケツァルカトル
32	邪龙	ヤム
32	幻魔	ハヌマーン
33	妖精	ローレライ
34	天使	ライラ
34	灵鸟	ハイプ・カハ
34	妖兽	モスマン
35	邪神	パズス
35	魔兽	オルトロス
35	堕天使	オロバス
35	御灵	サキミタマ
36	女神	ブリジット
37	邪鬼	レギオン
38	魔兽	オーディン
38	御灵	クシミタマ
39	邪龙	ピュートーン
39	幻魔	クーフーリン
39	鬼女	ハリティー
40	邪神	アバドン
40	神兽	アイラーヴァタ
41	斗鬼	ベルセルク
41	御灵	アラミタマ
42	魔王	ヘカーテ
42	鬼神	タケミカヅチ
44	堕天使	デカラビア
44	御灵	ニギミタマ
45	魔神	ヤマ
45	妖精	ヴィヴィアン
46	龙王	セイリュウ
46	幻魔	クルースニク
46	邪鬼	ウトゥク
47	邪神	トウテツ
47	邪龙	クエレブレ
47	天使	アニエル
48	女神	ラクシュミ
49	鬼女	ランダ
49	鬼神	ゾウチョウテン
52	神兽	ウカノミタマ
52	斗鬼	ヤクシャ
52	魔王	アスタロト
53	幻魔	セイテンタイセイ
53	魔兽	ケルベロス
54	女神	ノルン
55	邪神	アリオク
56	堕天使	アガレス
56	天使	カズフェル
57	龙王	ヤマタノオロチ
57	鬼神	コウモクテン
60	神兽	バロン
60	幻魔	ガネーシャ
61	灵鸟	ガルーダ
62	妖兽	ベヒモス
63	女神	アマテラス
63	堕天使	ムールムール
63	天使	レミエル
64	魔神	シヴァ
64	龙王	アナンタ
64	魔王	ロキ
65	鬼神	ビシャモンテン
66	邪神	ニャルラトホテプ
71	魔神	アスラおう
75	天使	メタトロン
99	魔王	ルシファー

流程篇

DAY BEFORE

平凡的假日，平凡的学生们。

一如往常，我和篤郎、柚子聚在一起。篤郎一脸的聪明相，他是个电脑宅，跟我们玩的DEEP HOLE里的PAGE不同的是，他不喜欢的就总是以戏弄我们为乐，比如现在，他就拿柚子名字的音读和训读大做文章，似乎柚子发怒的样子很有意思的。好在，直哉交给我们的COMP转移了篤郎的注意力。这里要向朋友们解释两个新名词，直哉是我义理上的哥哥，从小被我的父母收养，是个出色的程序员，他制作出来的COMP是一种掌上游戏机，外形与你们那个世界的NDS较为相似，在不久之后我才知道，这个COMP其实隐藏了绝大的秘密。

然而，COMP却无法顺利开机，篤郎是这方面的高手，同时也是直哉哥哥的弟子，破解安全锁的事情当然就交给他了。我跟柚子闲聊了一会，篤郎已经得意地告诉我们破解了COMP的安全锁。这三台COMP显示出不一样的信息——18点青山住宅街杀人事件、19点青山灵园大爆炸、21点东京陷入停电的混乱状态……我不认为那个直哉会特意编出个明显看起来是恶作剧的程序，那么这三条消息到底是什么？

话梅杂志&3DM SM

我们在这里碰巧见到他。他

带着促狭的笑容。COMP当然不是简单的游戏机，世界正在一番深思熟虑的酝酿下悄悄发生着变化，而今天就将爆发：青山住宅街吃人事件，竟然真的发生了。

涩谷1 アツロウ

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 我方任一角色死亡

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV1斗鬼コボルト
2	1	LV2妖精ピクシー
3	1	LV3魔兽カブシ

攻略 三只恶魔分别与我方的三名角色对应，就近以角色攻击打倒它们即可

恶魔在真正降临前都被当作浪漫主义的空想，这时，我们怎么都笑不出来，直哉又通过COMP指示我们前去青山灵园，那里有一位重要的人物等着我们。

灵园阴气森森，柚子很度反感这样的气氛。此时，COMP上记录的第二件事如期发生了，这次不光是灵园爆炸，而且我们还面临着被恶魔吞掉的危险。

涩谷3 アツロウ

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 我方任一角色死亡

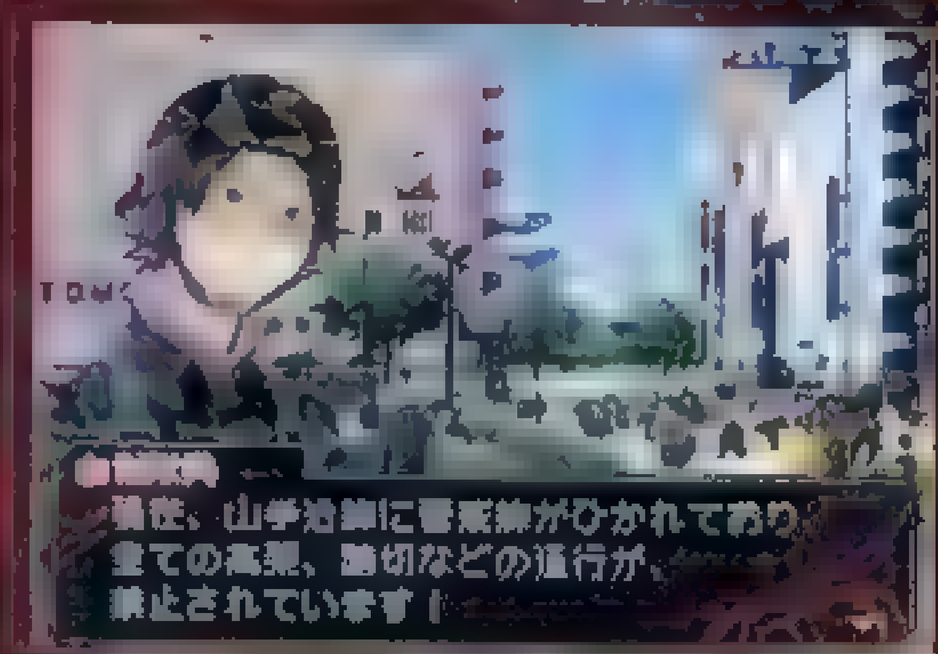
出击条件 アツロウ、ユズ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19邪鬼ウェンディゴ
2	1	LV2妖精ピクシー LV4邪鬼オーガ
3	1	LV3斗鬼コボルト×2
4	1	LV3斗鬼コボルト
5	1	LV3斗鬼コボルト LV4邪鬼オーガ

攻略 九头龙天音（アマネ）用マ一ラギ可以秒掉ウェンディゴ，本关所有的恶魔都弱火属性，我方的主人公和魔兽カブソ都可以好好表现一下，敌方的邪鬼オーガ另外还惧怕电和冲击属性

在翔门会的九头龙天音的协力下，我们总算逃过一劫，可东京停电还是发生了。天音告诫我们附近有恶魔过往，最好留在灵园内过夜，等到明天白天再考虑下一步打算。我明白，在未来的七天里，等待着我们的是炼狱一般的大选杀。



1ST DAY

东京封锁

第二天早晨，柚子的心情已经平复了些。停电造成所有日常电器的瘫痪，包括通讯用手机，现在COMP是我们唯一的远距离联系方式。

COMP显示了今天的预言：今日东京山手线内全范围持续停电状态，地下疑似发生有毒气体泄漏，所有车站停运，13点千代田区和文京区局部有雷，涩男将带来三名牺牲者。

直哉通过COMP发来的另一封邮件告诉我，我所看到的人们头上的数字，实际是此人的剩余寿命的天数。现在，我、笃郎和柚子的头上都是0，我们今天就要死去？

前往涩谷车站，自卫队果然已经封锁了这里，他们声称这是因为有毒气体泄漏，所有山手线内侧的人们一律不得外出。

聚集民众的诸多不满只能换来自卫队员口中单调的相同答复，最终所有人都放弃了似的解散掉。笃郎却认为根本没有气体泄漏的情况，自卫队封锁这里，必然另有隐情，当前最重要的事情是改变我们死亡的命运。

9：00～10：00

9点在涩谷选择「人の声を聞く」获得50魔贵，之后在涩谷选择「……」可遇到「涩谷守护者」组织的首领二阶堂征志，但他也不知道通向封锁圈外的密道，保险起见，我将直哉的照片交给他，凭借他的势力应该可以找到吧。

10：30～12：00

到新宿选择「山手线を见る」，遇到笃郎中学时的朋友高城圭介，他似乎也和我一样，能看到……，到新宿参道选择「……」，??? 遇到神谷敏司和春泽芳野，前者是春洋

话梅杂志&3DM SM

的保护者，在东京开了一家音乐吧；后者是著名乐队D-VA的主唱，即便在这个非常时期，她依然用歌声驱除着大家的不安。

10：30～12：00

直哉的身影一闪而过，消失在街角。就在我们准备追上前时，恶魔拦住了去路。

战斗 新宿：ナオヤ

选择"悪魔を倒してナオヤを追う"时，胜利败北条件如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

选择"ここは引き返そう"时，胜利败北条件如下：

胜利条件	击破所有恶魔/我方全部逃离地图
败北条件	我方全灭
出击条件	アツロウ、ユズ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV3斗鬼オボルト　LV4邪鬼オーガ×2
2	1	LV2妖精ピクシー　LV4邪鬼オーガ×2
3		LV2妖精ピクシー　LV4邪鬼オーガ
4	1	灵鸟モー・ショボー　LV3斗鬼オボルト
5		灵鸟モー・ショボー　LV3斗鬼オボルト×2
6（增援）	1	LV9妖兽ワイラ　LV2妖精ピクシー

攻略 难度相当高的一战。如果之前选择的是"ここは引き返そう"，可以从左边的蓝色方格逃出，注意要从栅栏的缺口处过去，上方不通。要想全灭敌方，最好给柚子配备两只妖精ピクシー，专门以ディア回复。灵鸟モー・ショボー电属性吸收，弱点是冲击，攻略时优先将敌方只有两只恶魔的队伍击破。柚子尽量不参与战斗，如果被攻击的话选择防御指令。当敌方还剩两个单位或我方有一个单位逃离战场时，敌方增援出现，ワイラ和ピクシー都弱火，以アギ消灭它们。

12：30

到池袋选择"山手线を見る"，这里依旧封锁，看来想从东京的西侧找到出口已经不太可能了。此时直哉发来E-mail告诫我们："如果不能改变事情的主要原因，是无法改变我们今日死亡的命运的。"

13：00

"夏天的水道桥逐渐着丝丝凄凉，13点千代田区和文京区周都有雷，雷男将带来三名牺牲者"——如果打不倒面前的这个大块头，我们三人就将死在此地。

战斗 水道桥：东京ドーム

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

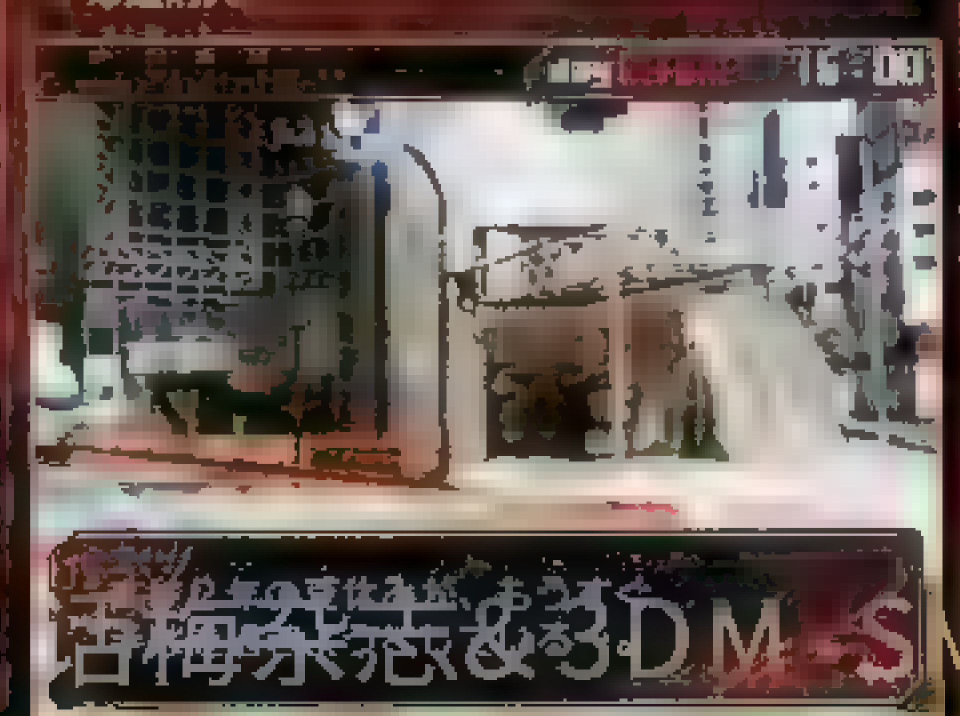
队伍编号	数量	单位
1	1	LV17邪鬼ウェンディゴ　LV 灵鸟モー・ショボー×2
2	1	LV2妖精ピクシー　LV2魔兽カブソ×2
3	1	LV3斗鬼オボルト　LV4邪鬼オーガ×2
4	1	LV[illegible]灵鸟モー・ショボー　LV2魔兽カブソ×2
5	1	LV9妖兽ワイラ×3

攻略 尽管敌方等级看起来比较高，但由于会回复HP的只有一只ピクシー，打起来相对轻松。战斗开始后，先将一名角色配置在距离ウェンディゴ较近的位置，战术依旧是柚子回复，主人公和笃郎主攻。以ザン对付灵鸟モー・ショボー，以ブフ对付魔兽カブソ，其他的敌人用アギ歼灭。敌方的ウェンディゴ很强，建议主人公带上HP较高的恶魔主攻，比如オーガ。这里推荐去拍卖行购买ワイラ，84点HP还能发动ザン来打消灵鸟的附加回合。笃郎可带上カブソ和ワイラ对付杂鱼，这个拥有冰、电、火三种魔法的队伍能轻松赢得附加回合。ウェンディゴ在HP较低时会逃跑，此时如果与他战斗，他会发动攻击力很高的物理攻击，很容易就把我方的小队长秒掉，追击时可先让小队长防御，伸魔进攻。

打败雷男后，我们的命运也得以扭转，头上的数字由0变为2，也就是说，按照现在的情况继续发展下去，2天后将是我们的死日。直哉提醒说COMP的电能有限，只有到秋叶原购买手动发电机才可继续维持其功能。

13：30

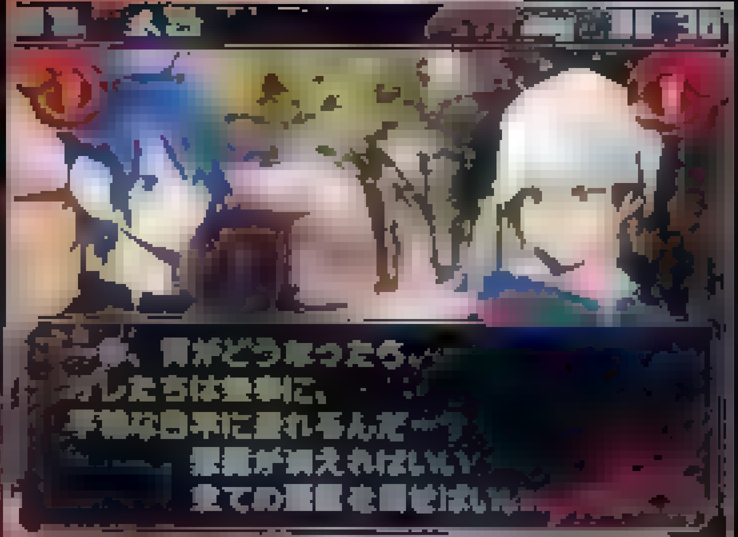
到秋叶原选择[illegible]，这里依然被自卫队封锁，所有的电器商场全都关闭，正在发愁找不到充电器时，却意外地遇到了圭介，他带着我们在秋叶原一处偏僻的个人商店买到充电器。圭介说，他在被封锁的区域内还没有看到一个人的头上的数字能够超过6，到了那一天，被封锁区域内的所有人都会死亡。圭介认为，我们是有可能扭转这一命运的人。



14：00～16：30

这段时间为自由行动，到池袋选择……可见到有名的COSER小牧纯，她从新宿徒步到池袋，也在寻找出口。接着一次到上野和东京，选择「山手線を見る」，所有的车站都被封锁着。之后到大本木，选择「ハルと……」，一个叫作东……的男子劝诱春泽加入翔门会，遭到拒绝。到芝公园选择……，这里已经变为无家可归的人们的避难所，翔门会的教徒们正在宣扬神的试炼再度降临，并努力游说民众。令人意外的是，九头之天音居然也在场。

天音自称是倾听神的声音的巫女，她说自古以来人们就把自己信仰的东西叫作「神」，而将与其对立的称作「恶魔」。事实上，神和恶魔都是崇高的存在。我又从她口中得知，我的哥哥直哉就是受翔门会的委托而开发了COMP。他们为什么要开发这个东西，以人的手来完成对人类的试炼？……经过品川后可以确定，所有的车站均被封锁，但我们不会放弃一线的求生希望。



战斗胜利后，春泽告诉我们她也拥有召唤恶魔的能力，不过跟我们使用COMP不同的是，春泽召唤恶魔的手段是对着音序器唱歌。刚才由于音序器电力耗尽方才陷入险境。不过这个音序器并非直接所作，而是春泽的好朋友……前送给她的，手动充电器无法给该装置充电，不过春泽并不介意，这对于她来说是有纪念意义的护身符。

17：30

九段下，春泽陷入恶魔的包围中。

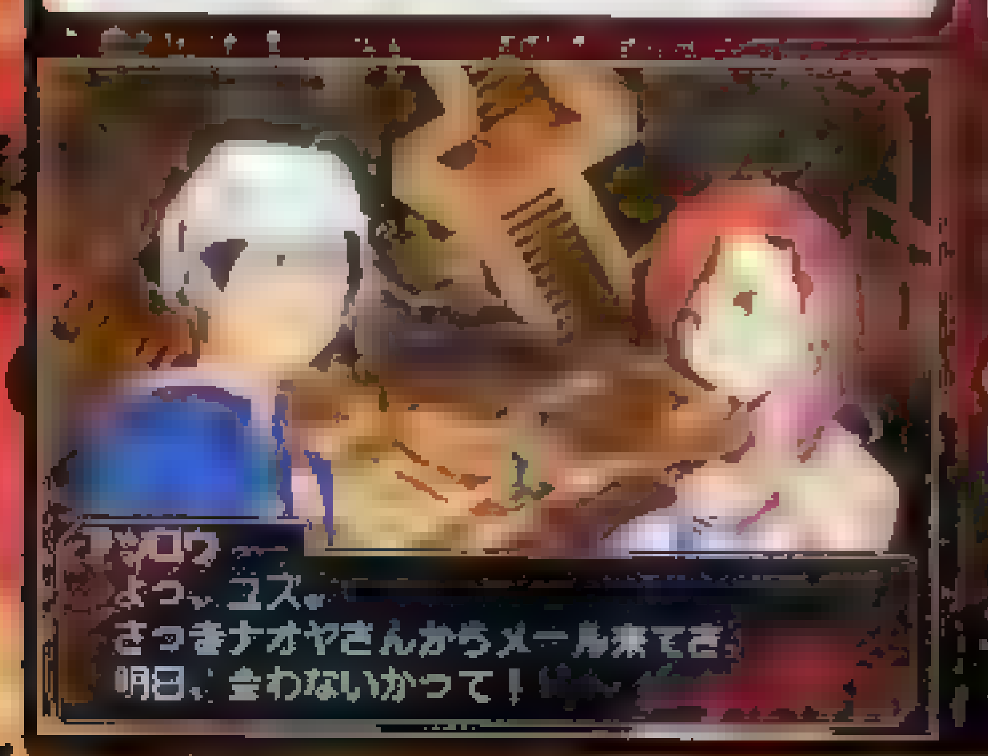
九段下：ハル

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ハル死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	回合	恶魔
1	2	LV9妖兽ノイラ×3
2	[illegible]	LV9斗鬼ヒルヴィス×2
3	1	LV7灵鸟モー……ポ ×2
4	1	LV10斗鬼ビルヴィス LV6邪鬼オゲ…

攻略 本关的敌人不强，难点在于如何保护春泽。敌方初始位置距离较近，让主人公带上灵鸟モー……ポ和妖兽ケルム这两个仲魔，两者皆最好拥有デ……技能，前者的「飞翔」和后者的「妖气迅者」可最大限度地提高移动力。主人公小队直奔春泽，以火属性魔法+物理攻击集中消灭ワイラ小队的首领，其他的敌人分别以对应弱点属性的魔法攻击即可。流程进行到此，推荐的仲魔有妖兽ケルム、灵鸟モー……ポ、鬼女キキーモラ、女神サラスヴァティ，可同时兼顾战斗力和移动力。



17：30～18：30

在到青山墓地前可先去一下涩谷和品川，准备好后前往青山。

青山：青山墓地

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	回合	恶魔
1	2	LV9斗鬼……、LV10魔兽……、LV10鬼女キキーモラ
2	1	LV9斗鬼ヒルヴィス、LV8妖兽ワイラ×2
3	1	LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ
4	1	LV7灵鸟モー……ポ、LV8邪鬼オゲ…×2
5	1	LV7灵鸟モー……ポ ×3
6（增援）	1	LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ
7（增援）	1	LV7灵鸟モー……ポ ×3

攻略 地图上两处释放瘴气的地方是敌方增援的入口，走上去后选择「拾う」可拾取COMP，阻止增援。尽快消灭掉敌人也能快速解决战斗。这关的敌人除了邪鬼オゲ…外都不会援护，集中攻击小队长即可。敌方魔兽……的攻击会造成中毒，及时用ディア……解除。

这两个COMP大概是被跟我们一样的人使用，召唤出恶魔后却无法战胜它们，最终被恶魔杀死。将这两个COMP收起，笃郎告诉我们，COMP实际上相当于网络上的终端，而在这东京的某处，一定还存在着召唤恶魔的服务器。

19：00～22：00

到涩谷选择「アツロウとユズ」，一天就要过去了……[illegible]……明，再继续寻找出口。

酒梅……3DM SMV

2ND DAY

出口を求めて

早晨8点半，我被军方的广播吵醒，军方宣称前天的灵园爆炸其原因是泄漏的有毒气体遇火所致。知道事实真相的我们对政府的不信感也逐渐加深。不过，如果政府直接宣称爆炸是由翔门会与恶魔作战所导致，势必会引起骚乱吧。

今天的预测邮件内容如下：7时芝公园出现怪物，在翔门会的干预下并未造成人员伤亡；18时池袋出现怪物，造成50人以上的死亡。在其内目击到的怪物暂时命名为“恶魔”。

昨日的劳累迫使我们不得不另辟蹊径，想到乘上直升机突破封锁并不是什么难事，直升机不行了，首都高速公路或许能让我们离开东京。

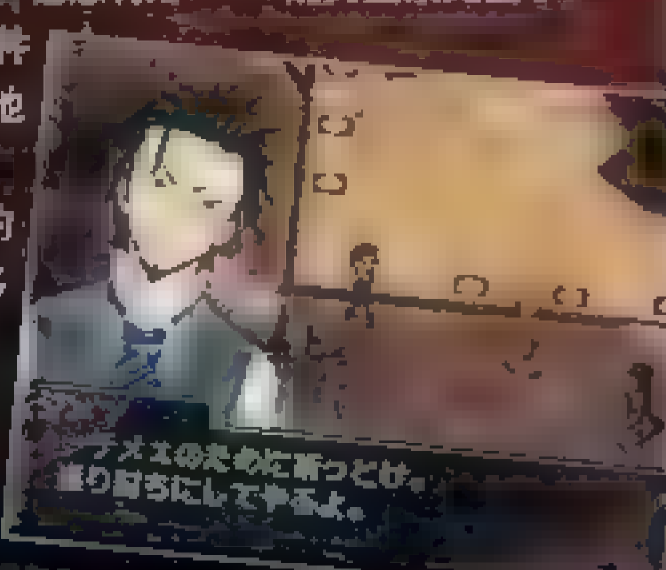
9：00～10：30

首先到新宿的神乐坂町，军方在这里空降了水和固态食粮。我有着不好的预感，采取空降的方式来配给食物，政府看样子并没有立刻营救被困人群的打算。

来参道选择，见到神谷咏司和二阶堂征志，征志在将一个形状酷似COMP的东西展示给咏司后就去寻找组员，我们并未来得及询问该COMP的来历。

来到神田，征志诉说了半年前发生的吸血杀人事件，一对青年男女在事件中丧生，犯人至今不明，普遍都认为是吸血鬼所为，而征志却通过COMP看出端倪，他想利用COMP的力量杀死凶手，因为在吸血事件中丧生的正是他的哥哥。

来到涩谷的首都高见到本多保行，他告诉我们首都高也被封锁，要想脱出，必须另想方法。



11：00～12：00

到神田选择，意外地遇到笃郎的中学家教望月麻里，她对目前都内的现状表示担心，政府的所作所为虽然能让灾害不至于蔓延到外面，但对于内部的不闻不问，势必导致秩序紊乱，总有一天，压力所带来的暴行会危害到所有人。

之后再到神田选择，麻里和征志发生争执，征志要求麻里不要参与到事情中，一切都由他来做，麻里知道这其实是征志好意不让她赴险，可她并不打算就此收手。

来到芝公园，一群破道人物打算凭借COMP召唤恶魔做尽恶事，首领吩咐属下们前往各个避难所，夺取更多的COMP为己用。

芝公园，东京タワー

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
[illegible]	[illegible]

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV1[illegible]外道恶魔使、LV1[illegible]妖兽[illegible]、LV[illegible]邪龙[illegible]
2	1	LV10外道恶魔使、LV9幻魔[illegible]×2
3	1	LV12外道恶魔使、LV10魔兽[illegible]×2
4	1	LV10外道恶魔使、LV9神兽ヘケト×2
5	1	LV9外道恶魔使、LV10魔女[illegible]×2

攻略 经过自由战斗将主人公的等级练到15以上，队伍里拥有[illegible]サラスヴァティ、リリム能让战斗变得异常轻松。敌方的两个先制技能“S的中的秘法”和“S的中的秘法”非常不错，建议让柚子和笃郎取得，后者配合“怒りの一击”效果非常不错。打完此战后，建议在自由战斗里将主人公的等级提升到16级，这样可以用神兽ヘケト和龙王マカラ合成LIMIT仲魔魔神トール，他的力和体都很值得信赖。注意合成トール时要先将其素材之一的龙王マカラ练到15级，以习得“觉悟の挑发”和“刚魔力”，二者对于トール而言都是重要技能。

虽然打倒这些混混并不困难，可阴霾愈加沉重。COMP这个危险的东西已经被大量散布在封锁区域中，我不知道除了直哉外还有谁会做这个事情，但可以肯定的是，依靠COMP实行的犯罪将越来越多。

吉梅杂志&3DM SM

12：00～13：30

前往池袋选择「？？？」，一位名为东海林的女士正在调查东京封锁的原委。她说首都高速公路与地铁相连，就在迎宾馆的附近有一处赤坂隧道，这个隧道里有一些车辆无法通过的分岔路，而这些岔路据说可通向外面。随后，她又对封锁圈内的状况表示了担忧。政府一再掩饰恶魔的存在，且摆出一副积极应对的样子，可实际上只是消极地预防恶魔向外流动。封锁圈内目前还算稳定，可从明天或者后天开始，人们就会开始暴动，被封锁的区域将变成恶魔横行、秩序崩坏的混沌世界。

13：00到达赤坂隧道，凌乱的现场堆满了报废车辆，墙壁上残留巨大爪印，想必也是恶魔的杰作。一群恶魔聚集着，高呼召唤出「贝尔大人」。

战斗 赤坂：赤坂トンネル

选择「悪魔を全滅させる」时，胜利败北条件如下。

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

选择「COMPを奪って壊そう」时，胜利败北条件如下。

胜利条件	破坏所有的COMP并击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

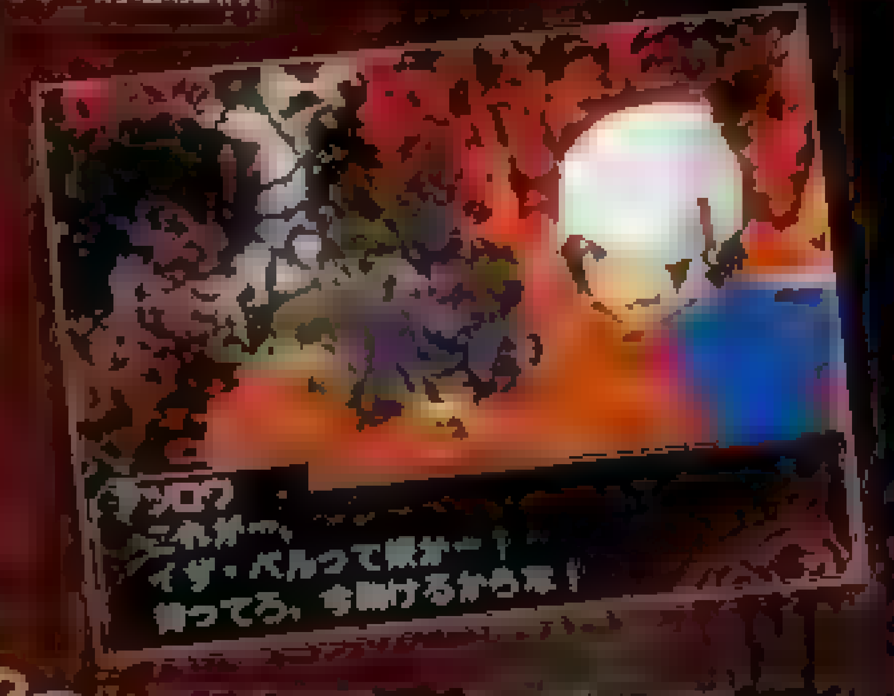
队伍编号	数量	单位
1	3	LV12堕天使ダキ[illegible] LV11妖獣ガルム×2
2	1	LV9斗鬼ヒルヴィス LV9幻魔[illegible]ヴァン×2
3（增援）	1	LV9斗鬼ヒルヴィス LV9幻魔[illegible]ヴァン×2
4（增援）	2	LV9斗鬼[illegible] LV11[illegible]×2

注意 敌人的强度与自由战斗差不多，给队伍装上电和冰属性的魔法，例如リリム、ジャックフロスト。敌方的两个堕天使小队被在障碍物后面不会移动，小队里分别编上拥有飞翔技能的单位就要快解决战斗。

打倒恶魔后，隧道中出现两名持枪的人类，并将我们认作同伴。虽然情况迫使我们一时逃离现场，但这反而更让我确信，该隧道的确可通向封锁圈外。

前往芝公园，来此避难的人数比昨日更多，大家似乎都认为人多的地方会比较安全，但我知道，一旦恶魔出现，这里就会发生叫人不敢想象的惨剧。笃郎建议讨伐掉附近的恶魔以确保人员安全，另一方面也要继续寻找出逃方法。

来到表参道选择「アツロウ」，笃郎提出恶魔为何要来到这个世间的疑问。从古至今，人类召唤恶魔无论是通过古老的仪式还是现代的COMP，都是为了满足自身的欲望。包括我们在内，也是因为求生欲而召唤出恶魔。但是从恶魔的角度来说，它们为何要响应人类的召唤？如果是因为契约，那么恶魔又为何要与人类订下契约？此外，这个世界上还有不受契约支配的恶魔，比如半年前的那起吸血杀人事件，又比如刚才隧道里要召唤出「贝尔大人」的恶魔们。



14：30～17：00

前往池袋选择「？？？」，卫国寺周围并无出路，看样子除了赤坂外已经没有其他办法了。笃郎抱着「寺院周围不会出现恶魔」的想法正想稍事休息，却又被恶魔们盯上了。

战斗 池袋：カイドーとホンダ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV[illegible]魔女[illegible] LV10幻魔[illegible] LV9幻魔[illegible]
2	2	LV14妖精ジャックフロスト LV14龍王マカラ×2
3	1	LV14妖精ジャックフロスト×2 LV12女神サラスヴァティ
4	1	LV15邪龍トウビョウ LV13妖獣ガルム×2
5（增援）	1	LV12堕天使ダキ[illegible] LV[illegible]妖獣ガルム LV10夜魔ヘアリージャック
6（增援）	1	LV12堕天使[illegible] LV10鬼女キキーモラ×2
7（增援）	1	LV12[illegible] LV11妖獣ガルム×2

注意 敌方有カイドー和ホンダ两名NPC，由于此战的敌人非常强悍，所以要尽快从他们手中抢先消灭掉拥有「嵐の乱舞」的女神サラスヴァティ和「冰の乱舞」的妖精ジャックフロスト。

消灭掉恶魔后，我们的不安感愈加强烈。今天已经不止一次地听到「贝尔」这个名字。它应该是高等级的大恶魔，恶魔们正通过各种手段将它召唤到这个世界，而它降临的那一天，无疑是末日的开始。

16：30～17：30

前往涩谷选择「？？？」，本多正在与自卫队队员交涉，他的儿子在封锁区域外的某家医院准备接受手术，他想离开封锁圈去探望儿子，但自卫队[illegible]他告诉[illegible]早前涩谷也发生了与前日类似的爆炸事件，因为路

游侠杂志&3DM-SMV

门会的预先通知才没有造成人员伤亡，这反而让他对翔门会更加怀疑。

芝公园的恶魔对人类展开了袭击，没有COMP的警察根本无法起到作用，保护一般人的任务又落到我们肩上。

芝公园：东京タワー

战斗

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 恶魔达到指定区域/NPC死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV15鬼女リリム×2 LV16幻魔トラロ ク
2	1	LV14妖精ジャ クフロスト×3
3	1	LV12堕天使ダキ ン LV11妖兽ガルム×2
4	1	LV14妖精ジャ クフロスト×2 LV14龙王マカラ
5	1	LV15邪龙トウビョウ LV16斗鬼ブズキ×2

攻略 只要NPC死掉一名（哪怕是小队中的一名），战斗就会判负。因此本关的难点在于保护地图最左边的NPC。该小队在袭击下很容易被恶魔杀掉，让主人公带上妖兽ガルム和女神サラスヴァティ，并在初期配置在地图的左边，发动“妖气迅雷”快速接近NPC，杀掉“LV12堕天使ダキ ン、LV11妖兽ガルム×2”这个小队，并用“女神の慈爱”回复NPC的HP。右边两个NPC不易受到攻击，要注意敌方的邪龙トウビョウ会直奔指定区域前进，不要放它们过去。

先前逃掉的恶魔逼近平民，翔门会的九头龙天音召唤出女神将恶魔消灭，翔门会在民众中的声望越来越高。笃郎认为这有可能是翔门会的自作自演，毕竟委托直哉制作恶魔召唤程序的就是翔门会，当下四处散播的COMP有可能就是他们的杰作。接着翔门会的情报却告诉我们，组织的COMP不会发给一般人使用。

17：30～18：30

17：30到达池袋，女性市民说怪物正在追杀一对男女，根据特征描述，被追杀的女子正是之前遇到的COSER小牧野。今天早晨收到的第二条预言里书写的时间正好与现在相吻合，如果我们不将恶魔打倒，牺牲的将不仅仅是小牧野，更会有50人以上的死亡。

池袋：ケイスケとミドリ

战斗

胜利条件 击破所有恶魔

败北条件 ケイスケ或ミドリ死亡/我方全灭

出击条件 笃郎必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV 妖精ジャ クフロスト LV 4妖精ジャ クフロスト×2
2	1	LV15鬼女リリム LV16幻魔トラロ ク×2
3	1	LV17邪龙トウビョウ LV16斗鬼ブズキ×2
4	1	LV17邪龙トウビョウ LV16幻魔トラロ ク×2
5	1	LV17邪龙トウビョウ LV13妖兽ガルム×2
6	1	LV17鬼女リリム LV15堕天使ダキ ン ×2
7 增援	1	LV15邪龙トウビョウ LV14龙王マカラ×2

攻略 小牧野（ト ）不会有什么危险，关键要保护好刚啸圭介（ケイスケ）。本关敌方有大量惧怕冰和火的恶魔，拥有“冰の乱舞”和“炎の乱舞”能比较方便地解决。女神サラスヴァティ也一定要带在队伍中，以确保高畴圭介的安全。

打倒这些恶魔后，圭介和翠头上的数字也由0变为5。圭介开始质疑5天后发生的事情，如果说封锁圈内的所有人在5天后都会被恶魔杀掉，那么身负保卫市民安全重任的自卫队为什么一个人头上都看不到表示生命的数字？他推测说，如果做最坏的打算，5天后封锁圈内的死亡惨剧，凶手并非恶魔，而有可能是自卫队。

另一方面，看到小牧野对COMP召唤恶魔战斗着迷的样子，我们将之前捡到的多余COMP送了一个给她，这家伙应该不会做出什么坏事才对吧。

18：00～18：30

涩谷：宫下公园

战斗

胜利条件 发现宝物/击败ゴーストQ/ゴーストQ离场

败北条件 我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
	1	LV27魔人ゴーストQ
2	1	LV19妖精ジャックランタン LV18贡鸟ストルナ×2
3	1	LV19妖精ジャックランタン LV16幻魔トラロック×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン LV16斗鬼ブズキ×2
5 增援	2	LV魔人27ゴーストQ

攻略 虽说不打此战对流程毫无影响，但“耐冰结”和“マ ラキ”两个技能都非常实用。要顺利完成寻宝，我方的一个小队至少有一人带有飞翔技能的神魔，另外两人带上妖兽ガルム。战斗开始后，将柚子的技能目标设定在最下面的妖精ジャックランタン，第一时间消灭它获得マハラギ。接着让我方三个小队分别朝三个宝物移动，靠近宝物时选择“ダ ク取得”可对其调查。不论调查顺序如何，调查时前面两个宝物必定是魔人ゴーストQ。他的攻击力很高，射程3，暴れまくり能直接秒掉我方小队长，好在其不会移动，因此在调查宝物时，请先务必移动到宝物旁待机一次，等到下一回合再对其调查，这样可以在调查完毕后移动到对方的射程外，顺利完成调查后获得“耐冰结”技能。

19：00～22：00

到涩谷选择“アツロウとユズ”？今天的惨剧演算出的我们的忌日。

话梅杂志&3DM-SN

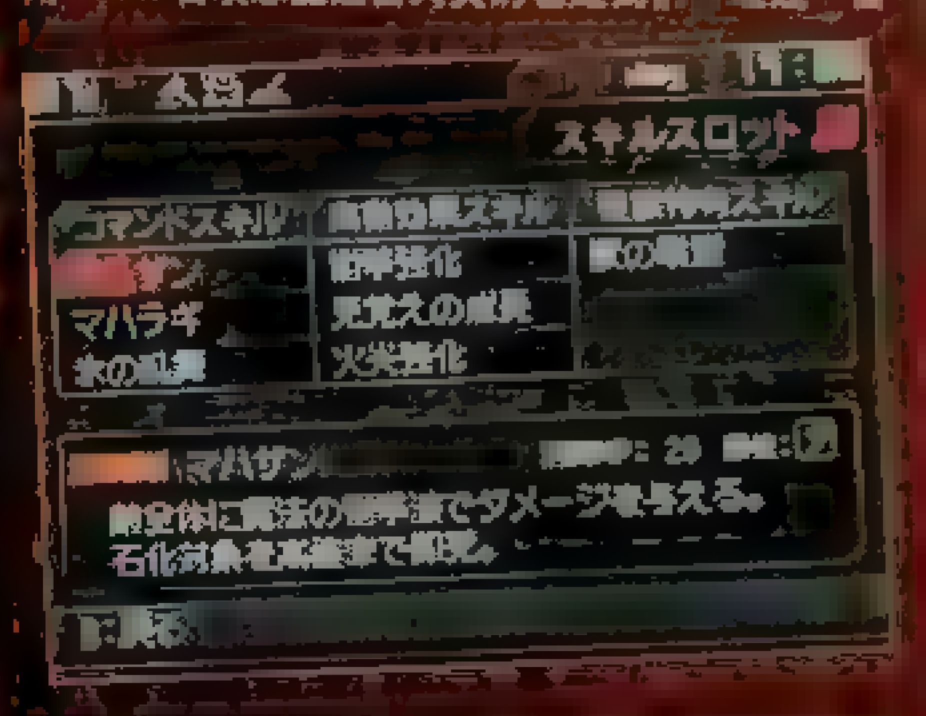
ペル・デル

今天是选离命运之网的第二个关键日。頭頂的数字数出奇地少，18时左右，青山灵园中不死者ペル・デル复活，牺牲者300名以上。ペル・デル是恶魔们的首领，我们并没有打倒他的自信，要想改变死亡的命运，就必须在黄昏前找到突破封锁圈的道路。

这时圭介找到我们，他说小牧翠自从获得恶魔的力量后就开始保护普通市民，与此相对的是，翠头上显示的寿命数字却变小了。翠听不进圭介的劝告，她不相信头上的数字就是剩余生命的天数。如果不采取任何措施，她将在明天死去。圭介希望我们前去说服，让她放弃这一危险行动。

9：00～13：00

前往神田选择，东海林说她也受到了恶魔的袭击，幸亏被一个年轻人救下，抱着试一试的心态，我询问了不死恶魔ペル・デル的事情，但东海林也不知道。东海林还向我们道出她听到的一个传闻，那就是世界将在4天后毁灭，这个传闻的出处也是来自和我们一样的COMP持有者。之后来到赤坂，我们正在赤坂隧道内部时，昨天的持枪女子发现了我们。她是对抗恶魔的特别对策室的一员，一直认为我们是翔门会的信徒，利用COMP召唤恶魔迫害人类的也是我们。经过一番



说明，我们终于获得了她的信任。她说当前的封锁正是因为恶魔的出现，政府觉察到翔门会想通过恶魔达成某种野心，这才决定封锁山手线。当前的情况一天不改变，地面、地下、水面、空中的封锁就一天不会解禁。这时传来一个消息，上野车站有民众想强行突破封锁，已经被自卫队射杀。政府做出这个决定也是迫不得已，为了全国的稳定，山手线内的无辜民众哪怕就此牺牲也在所不惜。既然寻找出口的最后一丝希望破灭，要想离开这里，只有从恶魔的一方想办法，我们决定先收集关于ペル・デル的情报。

前往新宿选择，我们在街角发现了直美，不过还是扑空了，意外的收获是一个来历不明的男子告诉我们，ペル・デル由于跟世界上所有的存在物都定下契约，因此不死不灭，不过，这个世界仅存着某个存在是没有与其缔约的，如果能找到「它」，我们或许就可以逃出被杀的命运。

在东京选择，春泽芳野在野外的音乐堂歌唱时被恶魔袭击。

东京：ハル

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ハル死亡／我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×2　LV14龙王マカラ
2	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×2　LV15邪龙トウビョウ
3	1	LV15妖精ジャックランタン　LV15邪龙トウビョウ
4	1	LV15鬼女リリム　LV18凶鸟スパルナ×2
5	1	LV15邪龙トウビョウ×3
6（增援）	1	LV15邪龙トウビョウ×3
7（增援）	1	LV19邪鬼ウェンディゴ×3
8（增援）	1	LV15鬼女リリム×2　LV18凶鸟スパルナ
9（增援）	1	LV19邪鬼ウェンディゴ　LV14妖精ジャックフロスト×2

攻略 场内有大量障碍物，灵鸟的飞翔、幻魔的梦幻の具足都会让战斗变得很便利。本战敌方有大量的ウェンディゴ，它们会使用咒缚减缓我方移动，请带上拥有火属性魔法的仲魔。由于敌方没有能援护的单位，集中以物理攻击击破小队长也是快速解决战斗的办法。ハル遭到2、3次攻击就会死亡，因此要尽快营救。让我方一名角色带上女神和妖兽为仲魔，发动妖气迅雷靠近她，并以女神の慈爱回复其HP。

恶魔袭击春泽大致是因为所谓的「原初话语」，春泽说半年前朋友将着序曲交给她时，曾说……春泽的……中，此间圭介有些担心翠的安全。

电脑杂志&3DM SM

12：30～13：30

前往池袋选择“ミドリ”，她为了救助平民召唤出恶魔，我们也赶紧协助其作战。

池袋：ミドリ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/平民死亡/我方全灭

攻击ベル・デル后胜败条件变更如下。

胜利条件	平民、ミドリ、我方全员逃到指定地点
败北条件	平民死亡、ミドリ死亡、我方全灭

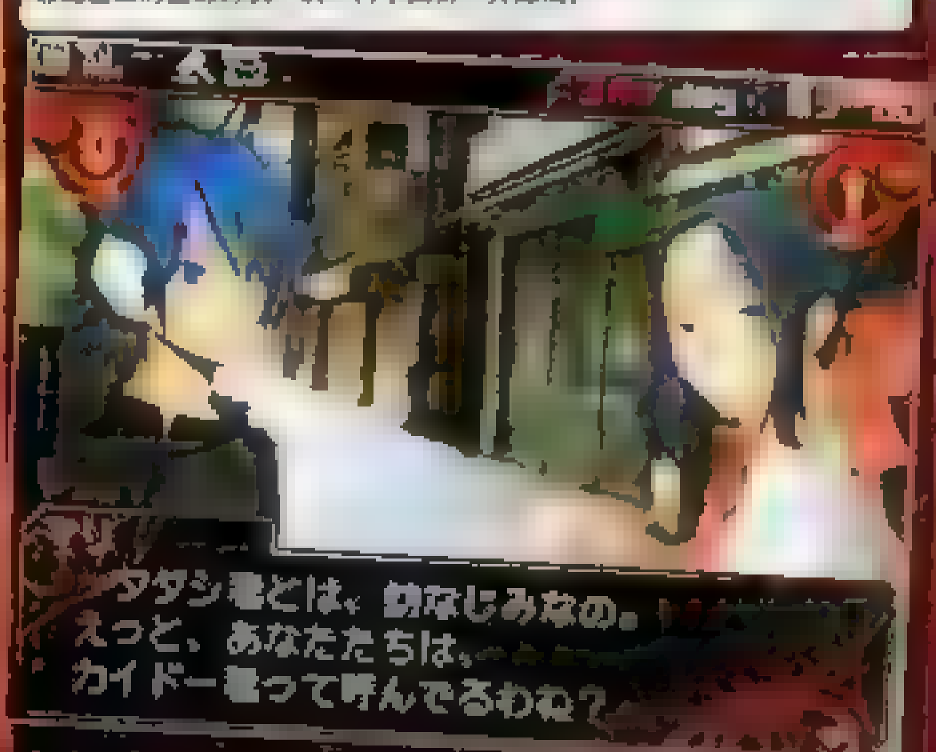
※该处“全灭”指的是在场角色。假如我方逃掉了二个人，但如果最后一个在场上的人被杀死也会判负。

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV19妖鬼ウェンディゴ　LV20斗鬼ノズチ×2
2	1	LV19邪鬼ウェンディゴ　LV19魔兽ネコマタ×2
3	2	LV14妖精ジャックフロスト×3
4	1	LV19妖精ジャックランタン　LV19魔兽ネコマタ×2
5　增援	1	LV30ベル・デル
6　增援	1	LV25魔兽ケルベロス×2　LV25灵鸟ヴィゾフニル
7　增援	1	LV24妖精[illegible]　LV25[illegible]

攻略 难度不算高，但稍有疏忽便会GAME OVER。本关分为两个步骤，第一步骤是协助ミドリ救平民，平民被连续攻击两次就会死亡，配合出“女神+妖精”的队伍可以尽快对其施以援救。最很耐打，暂且可以不用管她，击破场上所有恶魔后进入第二步骤。

敌方BOSSベル・デル在北面登场，此战所有攻击对其无效，它会先使用一次吸血毒气对我方全员造成伤害，毕不受反击牵制，必须先攻击一次ベル・デル发生剧情后才会自行撤离，可让我方带有妖兽的队伍先攻击一次，这样最就会直奔出口。注意留止一个小队去吸引魔兽ケルベロス的火力，否则它们有可能会秒杀掉。我方四名队员向出口撤离时不要急着逃走，因为有可能最后留在场上的一名队员被杀死而导致GAME OVER，全员靠近出口时全部待机一次，待下回合一并撤离。



ベル・デル是从未遇到过的强大对手，主介劝说事丢弃COMP，不要再做危险的事情，事并不相信头上的数字显示的就是剩余寿命，大骂了我们一通后拂袖而去。不管怎样，事就算面临死亡也是明天的事，当下我们需要找到那个唯一没有与ベル・デル定下契约的对象，只有“它”才能让我们有生还的希望。

13：00～14：00

到池袋选择“アツロウ”，篤郎利用笔记本电脑检索COMP的信息时找到了一条关键句子，“ベル・デル唯一没有契约的是‘ヤドリギ’”。洛基曾欺骗他的弟弟，企图以ヤドリギ杀死ベル・デル。ヤドリギ原本是一种植物，但这里的ヤドリギ到底是不是这样东西，还需要多方面收集情报才行。

先后前往永田町、水道桥和九段下打探ヤドリギ的下落，得知该物被一个男子买走，而该男子很有可能在17：00时出现在国会议事堂。

14：30～16：00

到水道桥选择“ミドリ”，她又在这里为了救助平民跟恶魔战成一团了。

水道桥：ミドリ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	2	LV19妖鬼ウェンディゴ×3
2	1	LV19妖精ジャックランタン　LV19魔兽ネコマタ×2
3	1	LV15邪龙トウビョウ　LV20斗鬼ノズチ×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン×3
5	1	LV15邪龙トウビョウ　LV18斗鬼ノズチ×2

攻略 相当简单的一战，敌人很弱，ミドリ拥有群体回复，不会有性命之虞。只要我方一组利用妖气迅速赶到平民身边对其回复一次HP即可。这时主人公的等级如果在26以上，可以合体出魔神マハーカーラ（天使パワー协助作战）。如果条件允许，不妨给マハーカーラ继承耐冰结性能。

战斗完毕后主介仍劝说事放弃COMP，但事执意要以自己的手段救平民，继续自己的英雄之路。

15：00～16：00

15：00时前往新宿点击“???”观看惠敬导一只雷人度爆的大剧情，这段剧情涉及到隐藏角色ダイアナ加入，所以一定不能错过。

接着到涩谷选择“カイドーとホンダ”，征志和本多正为了获得强大的仲魔而赚取金钱，他们选择的赚钱方式是猎杀恶魔。对于我们的到来，征志显得极为不爽，为此，他要和我们决一胜负，比试方式是[illegible]以上的恶魔，另一方就要将自己的COMP拱手让出。

游侠·3DM-SN

涩谷：カイドーとホンダ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	カイドー和ホンダ击破半数恶魔小队/我方全灭

当我方打倒敌方4个小队，胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	恶魔
	2	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2
2	1	LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン
3	1	LV19妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン×2
4	1	LV19妖精ジャックランタン、LV18灵鸟スパルナ×2
5	1	LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2
6 神楽1	1	LV19鬼女ユキジョロウ×2、LV20斗鬼メズキ

攻略 确保一回合内杀死敌方的小队长是本战的关键，不要将恶魔打到半死反而被对方捡了便宜。消灭半数以上的恶魔后征志会凭借自己的欲望召唤出上位恶魔メズキ后离去。

15：30～16：30

[illegible]得知人类可以不借助COMP的力量，而单凭自己的强烈意志就能召唤出恶魔后，[illegible]心情愈发沉重。前往九段下的武艺馆，一位市民告诉我们，翔门会正在四处征收COMP，并强行拉拢平民入会。一向展现着救世主姿态的翔门会为何要如此做？

九段下：武艺馆

战斗

胜利条件	击破所有信徒
败北条件	我方全灭

选项“おねがいします”后胜败条件变更如下：

胜利条件	我方全员逃脱/击破所有脱走者
败北条件	我方全灭

选项“最后まで手伝うよ”后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有脱走者
败北条件	翔门会信者死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	恶魔
1		LV24脱走者、LV19神兽シーサー×2
2	1	LV2[illegible]脱走者、LV24妖精シルキー、LV22邪神オーカス
3		LV24脱走者、LV21龙王ペンドラゴン×2
4	1	LV21脱走者、LV23幻魔ヘイムダル、LV24妖精シルキー
5		LV22脱走者、LV20斗鬼メズキ×2

攻略 本关难度并不高，关键要获得リカームドラ、マハジオンガ、电击强化、S烈攻の秘法、S坚盾の秘法这5个技能。其中S烈攻の秘法、S坚盾の秘法是提高我方攻防的先制技能，一定要习得。

这些威胁市民的翔门会会员是脱逃者，九头龙天音将他们押回，并向我们致意。她相信我们已经知道了ヤドリギ的真相，一定能再次扭转命运。

16：30～17：00

在永田町我们发现了之前拿走ヤドリギ的市民，他们居然也拥有召唤恶魔的力量。不过，更多ベルゼブブ的手下将他们围起来，想夺走ヤドリギ以排除唯一的威胁。稍微麻烦的是，这些市民误认为我们也是恶魔的同伙，摆出作战的架势来。

永田町：ヤドリギの情报を探す4

战斗

胜利条件	击破所有恶魔召唤使和所有恶魔
败北条件	恶魔召唤使被恶魔打倒/我方全灭

敌方配置1

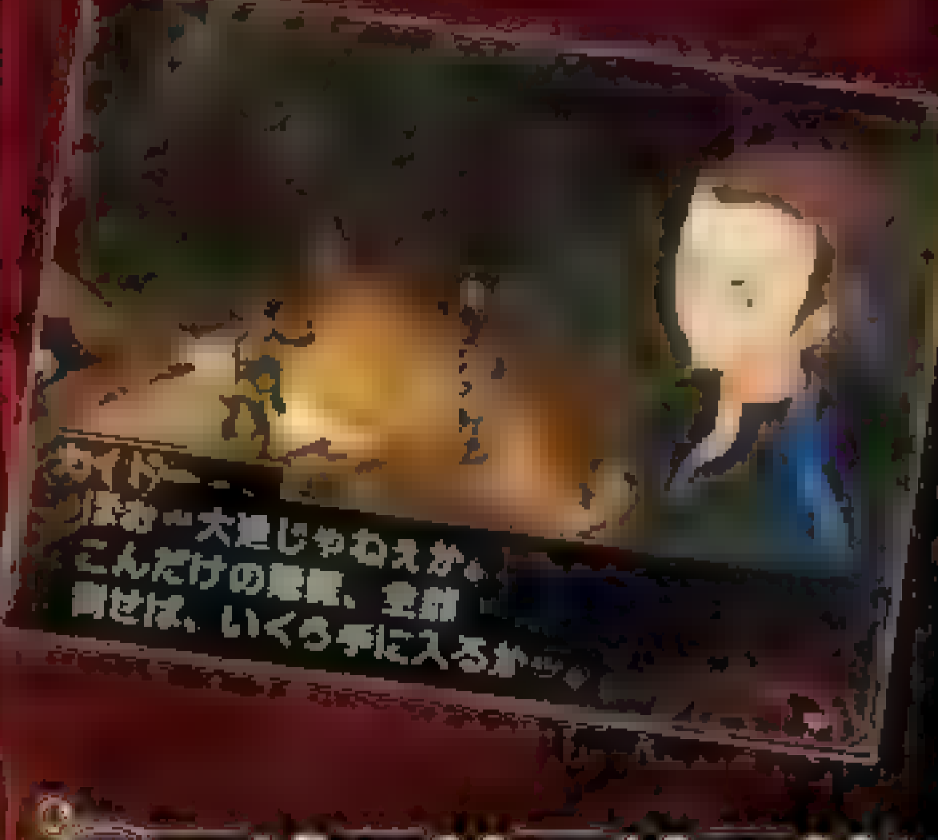
队伍编号	数量	恶魔
	1	LV24恶魔使、LV24邪神オーカス×2
2	1	LV23恶魔使、LV21女神スカディ、LV19妖精ジャックランタン
3	1	LV24恶魔使、LV22邪神オーカス、LV23幻魔ヘイムダル

敌方配置2

队伍编号	数量	恶魔
4		LV19鬼女ユキジョロウ、LV18灵鸟スパルナ×2
5	1	LV19妖精ジャックランタン、LV20斗鬼メズキ×2
6	1	LV19妖精ジャックランタン、LV24妖精シルキー、LV23幻魔ヘイムダル
7	1	LV19鬼女ユキジョロウ×3
8	1	LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン

攻略 本关可以习得的技能依然很不错。召唤使和恶魔之间会互相攻击，不过召唤使很弱，与恶魔交战不会落下风。此时我们应该考虑的是如何抢夺经验，建议先将所有恶魔打倒，最后解决召唤使。

夺过ヤドリギ，我们声明了自己并非ベルゼブブ的部下，而是想利用ヤドリギ将其打倒。可这几个召唤使却说我们根本不知道战斗的真正意义。



17：30～18：00

ベルゼブブ知刹出现青山灵园，这是我们再次扭转命运的时刻。

青山：青山灵园

战斗

胜利条件 [illegible]

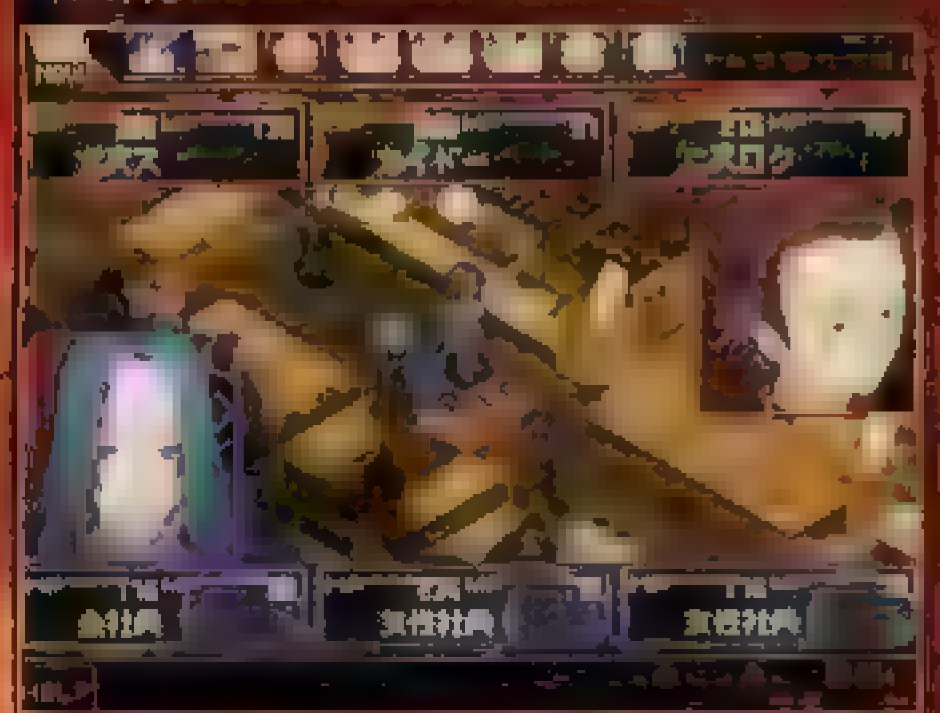
汉化&3DM-SM

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV30ベル・デル
2	1	LV25魔兽ケットシー LV25灵鸟ヴィゾフニルx2
3	1	LV25魔兽ケットシーx2 LV25灵鸟ヴィゾフニル
4	1	LV25魔兽ケットシー LV25邪龙バジリスクx2
5	1	LV24鬼女ユキジョロウ LV20斗鬼メズキx2
6	1	LV24妖精ジャックランタン LV25邪龙バジリスク LV24妖精ピクシー
7	1	LV24妖精ジャックランタン LV21龙王ヘンドラゴン LV24妖精ピクシー

攻略 得到ヤトリギ后便可与ベル・デル决战了。刚开始先不要贸然前进，击破近处的5、6、7三个队伍后再攻击魔兽ケットシー。配备“雷の乱舞”能迅速击破ケットシー，灵鸟虽然吸收电击，但由于不是小队长，集中攻击ケットシー即可。ベル・デル每回合会使用一次吸血瘴气，注意我方全员的HP，将杂鱼全部歼灭时让主人公小队去迎BOSS单挑。只有ヤトリギ指令才能对其造成伤害，主人公可带上魔神シャカ与“会心の预言”保证必出会心，这样即便BOSS使用了吸血瘴气也可以在3个回合内将其打倒。BOSS濒死时会将之前被消灭的恶魔都复活，只要我方角色不贴近地图四边就不会有危险。

打倒了ベル・デル，我们的剩余寿命由0变为3。ベル・デル在倒下前又说出了许多的名字，不可思议的是，ベル・デル的力量居然寄宿到了主人公身上。对于这些谜一样的事实，我们打算返回新宿，向告诉我们ヤトリギ秘密的那个男子再次询问。



18：00～18：30

在新宿选择“……”我们再度见到那个男子。他告诉我们，以前ベル・デル曾经死过一次，因为世界上仅有一个存在没有为他流泪，因此他无法顺利复活，他想制造出一个哭泣的世界，让所有人类流泪从而让自己复活，但现在已经被我打倒。不过，活动并没有结束，这个世界上以“ベル”为名的恶魔还有许多，这些恶魔互相争夺着最强恶魔的称号，它们的名字是ベル……

19：00～22：00

涩谷选择……结束当日剧情

4TH DAY

崩坏する理性

政府称封锁山手线的原因是为了不让恶魔危害更多人，现在要想封锁解除，除了恶魔全部消失外还有一个办法，就是利用COMP制御恶魔的原理使得所有恶魔都能被人类控制。控制恶魔的关键道具便是所有COMP的服务器，由于恶魔召唤程序是翔门会委托直哉完成的，所以我们决定与翔门会的人接触。

今天的预言短信内容如下：11时池袋的地下道，恶魔召唤者小牧翠被一般市民伤害致死；17时涩谷车站前发生自卫队枪杀事件，人气摇滚女歌手死亡，不排除自杀的可能性；全日暴动激化，恶魔召唤者和一般市民间形成对立，全日自杀人数增加，社会秩序崩坏。

圭介对于小牧翠的死亡讯息完全无法接受，他知道通过人为手段一定可以救下小牧翠，可小牧翠被一般市民袭击的这件事反映出恶魔召唤者与一般市民渐渐形成对立的关系，市民对于保护自己的小牧翠非但不予感激，反而……

的身上。这种恩将仇报的市民完全没有被保护的价值！

眼我们意见不和的圭介脱离队伍，我们也当然不会放任小牧翠被杀。

9：00～12：00

先前往池袋选择 市民对小牧翠已经产生了反感情绪，他们认为正是小牧翠召唤出恶魔才导致了其他恶魔发动袭击，是个不祥的魔女，我们必须说服小牧翠，否则她一定会死于市民的手中。

前往选择「アナ…」，军方空投的救生物资被哄抢一空，弱肉强食，没有力量的老人和孩子几乎没有得到任何物资。

到涩谷听取天音的演说，天音问我们对恶魔和神明的看法，如果神明是善的绝对存在，为什么还会制造出恶魔来诱惑人类。她继续解释说，恶魔是神对人类的试炼，只有不被恶魔诱惑而坚持的人才能获得进化，人类才能革新，所以翔门会才驱使恶魔来完成这项试炼。我进一步询问COMP的服务器在哪里，天音说这个所谓的「服务器」并非普通设施，也无所谓有特定的场所，是个介于现实与抽象之间的存在。天音最后用挑衅的口吻说：你们不可能找到它。

前往品川选择「アズ…」，东间告诉我们直哉现在行踪不明，而恶魔召唤程序的服务器现在也不在翔门会的掌握中，那个服务器现在在「神的国度」中，只有神才能触碰到它。我继续询问有关ベル恶魔的事情，东间说自己没有这个权限，随后他叫来了翔门会的教祖。

教祖说翔门会信奉的主上是超越神的存在，人类曾经一度败于神的试炼，但这次翔门会要借助主上的力量对抗神，信奉主上的人获得救赎。而天启将和我决战的ベル・ネアル别名圣之邪炎，他是指引享乐与颓废的灭亡之路的导师，诱惑人类并最终烧尽一切。至于ベル的王位争夺战，教祖说王的身分已然注定，其他的ベル再努力也不能超越这个王。

11：00～12：00

前往池袋，选择「…」，狂暴的黑社会和普通人都将小牧翠视为眼中钉，认为恶魔是由她召唤，再由她打倒的自导自演。我不能眼看着翠被杀死，但也不能加害这些被蒙蔽了双眼的普通人。中途出现的圭介却认为这些不知好歹的人类都要受到死的制裁，呼唤出了魔神阿库。我们不得已和愤怒得失去理智的圭介展开了战斗。

池袋：ミドリ

战斗

选择「ミドリを逃がす」时，胜败条件如下：

胜利条件	ミドリ脱出/驱赶暴徒
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭

选择「暴徒を追い払う」时，胜败条件如下：

胜利条件	驱赶暴徒
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭

圭介出现后，胜败条件变更如下：

胜利条件	ミドリ脱出/暴徒全部脱出/击破所有恶魔
败北条件	ミドリ死亡/暴徒死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	敌人
1	1	LV22暴力团干部　LV22チンピラ×2
2	1	LV22チンピラ×3
3	1	LV22女性社员×2　LV22会社员
4	1	LV29ケイスケ　LV28天使パワー　LV27神兽ヘケタタ
5	1	LV45魔神ヤマ
6	1	LV28邪鬼ロア×3
7	1	LV28邪鬼ロア　LV25妖魔ヴィゾフニル×2

攻略　敌人并不多，刚开始攻击暴徒，注意不要打死任何一个，攻击一次后，暴徒开始逃跑，之后圭介会召唤出魔神ヤマ登场，脱出地点变更到右下方，左边的两个恶魔小队会对暴徒展开攻击，所以要先派一个小队去吸引火力。圭介和ヤマ只要打死其中任何一个，另外一个都会随之撤退，此时最好以圭介为对象，ヤマ先制点，攻击力非常高，且拥有多次行动技能「…の眼光」，次战斗就可以秒掉我方小队。

尽管九死一生，小牧翠依然不打算放弃拯救平民的道路。不过我注意到，虽然翠逃过了这一劫难，可她头上所显示的数字依然是0，下一个危险不知何时到来，我们必须紧跟着她以守护其安全。另外，如果圭介继续对平民展开报复，恶魔召唤者和一般人之间的仇恨将越来越不可调和。

前往芝公园与咏司对话，得知他的恋人彩的消失与翔门会有关，我决定协助他打探彩的下落。

按照「表参道→品川→六本木→品川」的顺序选择「アヤの调查をする」，得知彩和东间在一起，东间…告诉咏司。

语梅李志&3DM-SMV

12：30～14：00

在涩谷选择"アツロウ"，笃郎认为既然是直哉搭建了服务器，他所工作过的地方应该能找到线索。之前东间说明天就要销毁有关直哉的一切材料，所以我必须立刻利用义弟的身分去翔门会拿到这些资料。

　　来参道遇到萝，她再次被普通人追赶，在我们的劝说下，她也知道贯彻正义必须选择方法。用COMP为恶的人太多了，普通人根本无法领会到恶魔与仲魔的区别，不应该在这时候将自己认为的正义强加到别人头上，对话完毕后萝加入队伍，她的生命数值变为了2。

14：30～15：30

前往新宿的神无位町，普通市民遭遇不法恶魔召唤者的袭击，我不会允许利用COMP和暴力来满足自己私欲的情况发生。

战斗　新宿：神无位町

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	社员死亡/我方全灭

敌方剩最后一名成员时胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	社员死亡/敌方逃脱/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
	1	LV28外道恶魔使、LV26妖兽アーヴァンク×2
2	1	LV28外道恶魔使、LV25魔兽ケ　ト　ー×2
3	1	LV25外道恶魔使、LV25灵鸟ヴィ　ノフニル×2
4	2	LV25外道恶魔使　LV25邪龙　　リ　ス　ウ×2

攻略 依然是营救关卡，营救对象被敌人包围，用神兽的"霸转の舞"将其转移到我军后方。敌方的"5斗气の波束"是一定要习得的技能，以后练级会很方便。敌人走剩一个小队时会向地图上方的两个地点逃跑，派一名成员阻拦其关键道路，保险起见，不要将带有妖兽和灵鸟的敌方小队留到最后。

15：00～16：30

使用COMP来做坏事的人越来越多，也有人会打算利用COMP突破封锁，当恶魔和枪械武器正面碰撞时的惨剧任谁也不愿意想象。

前往水道桥，征志因为受到市民的袭击而暴怒，我必须阻止他对普通市民的杀戮行为。

战斗　水道桥：カイドーとホンダ

胜利条件	所有市民逃走/击破ガイドー和ホンダ
败北条件	社员死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1		LV29カイドー　LV?邪鬼　ス　LV27堕天使ニスロク
2	1	LV28ホンダ　LV24妖鬼　　　LV25魔兽ケ　ト

攻略 カイドー小队的攻击力较高，需优先击破。被其攻击的目标要赶快用"霸转の舞"移到后方，用带有"冰の乱舞"或"マハブフ"的仲魔去攻击カイドー，可迅速消灭ミズス和ニスロク。

前往神田与东海林（ショウジ）对话，她嘱咐我们最好不要暴露自己能召唤恶魔，现在恶魔召唤者和普通市民已完全对立，她又透露自己亲眼见到了天使，怀疑正是天使将恶魔的事情告知政府，并策动政府发动这次封锁，封锁的前一天和当天，翔门会中拥有COMP的信徒全数聚集在此，政府正是看准了这个时机才发动封锁。

16：00～17：30

前往涩谷选择"カイドー"，征志告诉我们，他领导的组织中有数人被恶魔召唤使所伤，根据征志描述，那个恶魔召唤使应该就是仇恨普通人的圭介，但我们并没有告诉征志实情，在此之前最重要的是说服圭介放弃杀戮。

17：00～17：30

在涩谷遇到春泽，这里一定要选择"……と前から悪魔はいる"或者"悪魔を全て消すから絶対"，不然春泽就会在今晚死亡，她坚持认为是自己的歌声吸引了恶魔而自责不已，我举出半年前的吸血杀人事件，这是恶魔早就存在于这个世界的证明，并非她的错，放弃了自杀念头后，春泽的寿命也增加到了2。

17：00～18：00

前往涩谷选择"……"，柚子发现了正被恶魔追杀的星月麻里，麻里似乎被某种灵附体，她忠告

…&3DM·SM

涩谷：マリ

战斗

胜利条件	击破所有恶魔/マリ逃出
败北条件	マリ死亡/我方全灭

击破ケトラク后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	种族
1	1	LV35邪鬼ケトラク　LV25邪鬼ロア×2
2	1	LV25魔兽ケットシ　LV27盟天使ニスロク×2
3	1	LV25魔兽ケットシ　LV26妖兽アーヴァンク　LV27盟天使ニスロク
4	1	LV28邪鬼ロア　LV25邪龙ペ　スク×2
5	1	LV28邪鬼ロア×2　LV25邪龙ペ　スク
6	1	LV25魔兽ケットシー　LV27神兽ハクタク×2

攻略 如果打倒BOSS邪鬼ケトラク，麻里会提升至50级，非常棘手，本关可以故意不杀它，专心让麻里逃到指定地点即可，手段依然是"神兽+妖兽"的救援组合，不过麻里的HP和攻击力都很高，不用太过担心。

追上麻里，得知麻里为了替在吸血杀人事件中的恋人报仇而将身体交与吸血鬼クドラク的死敌幻魔クルースニク，该幻魔并没有夺取麻里的身体，而是在她体内与麻里的灵魂共存。吸血鬼クドラク有再生能力，不依照一定的程序根本无法彻底消灭它，不但如此，每重生一次，クドラク的力量就会上升一次，最后变为无敌的恶魔。打倒它必须使用白色羊膜的粉末，这个粉末装在麻里的手提包里，可是在神田公园被人夺走了。接下来要分别前往神田和上野寻找麻里的包，可以选择立刻交给她或者明天寻找后交给征志。（该任务关系到麻里最后的生存，如果玩家不能在4TH DAY的17：30～5TH DAY的11：30前将包找到并交给麻里或征志，那么麻里就会在5TH DAY的九段下死亡。如果想避免圭介的死亡，就必须在5TH DAY的时候将包交给征志。）

17：30～18：30

前往九段下的武艺馆，见到警察召唤出恶魔暴力执法并杀死市民。

九段下：武艺馆

战斗

胜利条件	击破所有警察
败北条件	平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	种族
1	1	LV30恶魔使、警察官　LV26天使パワー　LV26魔神ヤハウカ　ラ
2	1	LV30恶魔使、警察官　LV26妖精アーヴァンク×2
3	1	LV29恶魔使、警察官　LV28邪鬼ロア×2
4	1	LV29恶魔使、警察官　LV27神兽ハクタク　LV28邪鬼ロア
5	1	LV31恶魔使、警察官　LV27盟天使ニスロク×2

攻略 平民没有地方可以撤退，要想他们不被杀只有尽快消灭所有警察。本关一定要带上魔攻强的仲魔，以对付拥有"5斗气の集束"和"耐物理"两种技能的警察。移动单位时不要过分密集，将所有同伴打散分别盯紧各自目标，对于已经受到警察攻击的平民要赶快使用"瞬间の舞"转移并为其回复HP。

19：00～22：00

又是一天过去，到这各地辨认，整理一番今天的收获。一是"服务器在人所无法企及的地方"，二是天使可能是导致封锁的原因，他们并非善良的使者，三是麻里老师与吸血鬼的仇恨。

5TH DAY

封锁の真实

按照剩余寿命的显示，我们都将在后天死亡，可到现在还不知道避免命运审判的方法。天使的加入使得事件不再简单地是恶魔作祟，因此我决定向东海林询问更多消息。

今日的预言邮件内容如下：12时左右，九段下发生吸血事件，星月麻里死亡；13时左右，芝公园东京塔附近发生恶魔召唤者同士间的争斗，高城圭介死亡，凶手疑似二阶堂征志；全天所有地点暴动激化，恶魔召唤者越来越活跃，目的有救人、暴力等等不一。

9：00～10：30

来到池袋迷择，……自卫队员确认我们是恶魔召唤者后就要将我们杀死。原来他们射杀了恶魔召唤者后麻痹了他们的COMP，因此也被视为恶魔召唤者而要遭到封锁圈。为了活下去，他们只有将其他

话梅糖&3DM-SMV
mbook.cn

池袋：サンセット通り

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	我方全灭

当敌方还剩2个小队时胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	我方全灭/自卫队员逃脱

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV30恶魔使 指挥官 LV29魔女ヘル LV32邪龙ヤム
2	1	LV32恶魔使 自卫队员 LV28魔女ヘル LV35堕天使オロバス
3	1	LV32恶魔使 自卫队员 LV28邪鬼ロア×2
4	1	LV3?恶魔使 自卫队员 LV28魔女ヘル LV32幻魔 ヌマ
5	1	LV30恶魔使 自卫队员 LV32邪龙ヤム×2
6	1	LV31恶魔使 自卫队员 LV32幻魔ハヌマーン×2

攻略 如果觉得这关比较困难可到涉谷的自由战斗场练一下级，主人公38级以上时能合出魔神オーディン，31级的ケツアルカトル有很强的物理耐性，配合“觉悟の挑发”以及队长的牵制技能“S斗气い装甲”能成为很好的盾牌，但记得合体时给它继承一个“耐电击”。敌方还剩两个小队时胜败条件会变更，如果让他们逃到左和下两个指定地点就会战斗失败，因此请优先解决左下方的敌人。

9：00～10：30

到秋叶原选择“ミッキアケ”，发狂的圭介借助阎魔的力量审判着犯下恶行的人类，不论我们怎么劝说，他都没有回头的意思。

接着前往品川选择“アマネと教祖”，教祖与天音父女之间发生争执，教祖执意召唤出主上，以突破眼前作为神之试炼的封锁网。天音却说天使告诉了她不借助主上力量也能完成试炼的方法。教祖对主上的执着让天音都对獠门会的救世动机动摇了起来。

12：00～12：30or13：00

见到圭介后如果选择“この场はさまかる”和“だからって友达と戦うのか？”可避免战斗，但负面效果是ミドリ离队。所以要选择“そんなのはダメだ”。

胜利条件	击破ヤマ
败北条件	ケイスケ、平民死亡/警察被ケイスケ势力杀死/我方全灭/警察带着COMP逃离
出击条件	アツロウ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV35ケイスケ LV32幻魔ハヌマーン LV3?妖精ロアレライ
2	1	LV45魔神ヤマ
3	1	LV34妖兽モスマン LV32邪龙ヤム×2
4	1	LV35堕天使オロバス LV32幻魔ハヌマーン×2
5	1	LV35堕天使オロバス LV34妖兽モスマン×2

攻略 我方先优先消灭警察，另外派另一名队员吸引ヤマ的火力，战斗后的问题选择“一緒に行こう”后圭介加入队伍，魔神ヤマ合体解禁。

12：00～12：30

九段下再次遭遇到麻里/征志和昨天的吸血鬼兄弟，根据玩家之前行动的不同，本战的胜败条件会有下面三种变化。

如果没有找到麻里的背包

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭/ナオヤ死亡

找到背包并交给了麻里

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡/我方全灭

找到背包并交给了征志

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	マリ死亡/ナオヤ死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV46邪鬼ケナラウ
2	2	LV34妖兽モスマン×3
3	1	LV34灵鸟バイブカ×2 LV35魔兽オルトロス
4	1	LV35堕天使オロバス LV33妖精ローレライ×2
5 增援	1	LV35堕天使オロバス LV33妖精ローレライ×2
6 增援	1	LV34灵鸟バイブカ LV35魔兽オルトロス×2

[illegible] 由于让麻里给予ウトラク最后一击可使ケルース ク和ウトラク合体解禁 因此一定要将包裹交给她或征志。本关的仲魔选择和人员配置非常有讲究 由于ウトラク从第二回合开始就会逃跑 并且连续行动两次 所以一旦放任其逃跑就再也追不上了 开始先让主人公带上两匹邪龙ヤム 自动技能装备"石化追加" 配置在距离ウトラク最近的格子上，让ユズ或ヒトリ装备"炎の乱舞" 自动技能装备上"耐物理"和"耐冰结" 并带领一个妖兽+拥有"炎の乱舞"的魔系仲魔。

准备工作做好后 先将主人公移动到紧贴ウトラク左边的格子上 使用物理攻击和ヤム的"ヘトラレイ"努力让ウトラク石化 此时最好存档 以防止石化后的ウトラク被物理攻击秒杀 如果秒杀掉了立刻读档重来。第一回合没有石化成功也不要紧 下面让妖兽小队以"妖气迅雷"拦住ウトラク右边的退路 并使用"炎の乱舞"攻击它 但不要打死 最后一击要留给麻里完成。接着麻里会行动到ウトラク的左侧 这样ウトラク就被完全卡死 不能动弹了。另外两名队员负责为麻里回复HP 并排除其他杂鱼的干扰 如此反复几个回合 直到ウトラク被石化 这样麻里就可以毫无危险地攻击了。

注意：12：00～12：30的两场战斗，在没有将麻里的包交给カイドー的情况下，那么如果先进行了圭介的战斗会导致麻里死亡，而先进行麻里的战斗会导致圭介死亡。

13：00～13：30

到芝公园，如果没有将麻里的包交给カイドー并且在12：00～12：30之间进行了麻里的战斗，那么就会在这里看到"カイドーとケイスケ"的选项，此战中ケイスケ会在剧情中死亡，本周目中再也无法加入。

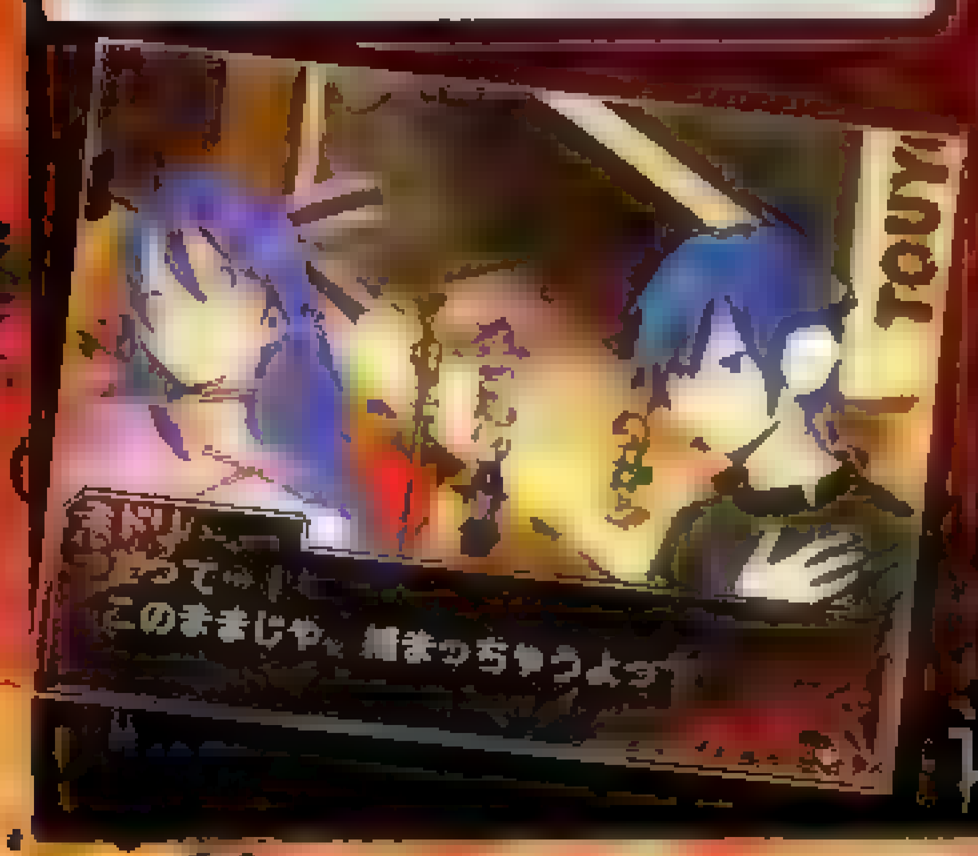
芝公园：カイドーとケイスケ

胜利条件	击破カイドー
败北条件	我方全灭
出击条件	アツロウ必须出击

敌方配置

集合编号	数量	单位
		LV45カイドー LV35魔兽オルトロス LV3[illegible]
2	1	LV45邪鬼[illegible] LV35魔兽オルトロス LV35堕天使オロ[illegible]ス
3	1	LV35堕天使オロ・ス LV32幻魔 [illegible] ×2
4	1	LV35堕天使オロバス LV37邪鬼[illegible] ×2
5	1	LV34妖兽モスマン LV32邪龙ヤム×2
6	2	LV34妖兽モスマン×3
7	1	LV34妖兽モスマン×2 LV32邪龙ヤム

[illegible] 本关以电系和冰系主攻 虽说打倒カイドー就能获胜 但打倒[illegible]ス才能解禁其合体。



14：00～15：00

到品川选择"アズマ"获得直哉留下的资料，这些资料或许提示着服务器的所在，由于写成了暗号的形式，完全解开需要花费一定时间。

前往赤坂选择"イヅナと伏见"，我们正打算找到特殊部队所属的直哉上司询问情况，后方又有恶魔追到。

赤坂：イヅナと伏见

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

イヅナ出现后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	伏见与イヅナ死亡/我方全灭

敌方配置

集合编号	数量	单位
1	1	LV35堕天使オロバス LV32妖鸟ウィンファニル×2
2	1	LV35堕天使オロバス LV32幻魔ハヌマーン×2
3	1	LV35堕天使オロバス×2 LV33妖精ローレライ
4	1	LV34妖兽モスマン LV33妖精ローレライ LV32邪龙ヤム
5	1	LV34妖兽モスマン LV33妖精ローレライ×2
6（援军）	1	LV34妖鸟[illegible]

[illegible] 第二回合时候イヅナ和伏见出现在地图右边 同时敌方出现增援一只凶鸟バイブ・カハ对NPC构不成威胁 可以不用理会。打倒一个敌人后 地图下方会出现COMP发生点 恶魔会持续出现 快速清场即可。这关依然要带上冰系和电系仲魔 幻魔ク・フーリン也可尽快投入生产。

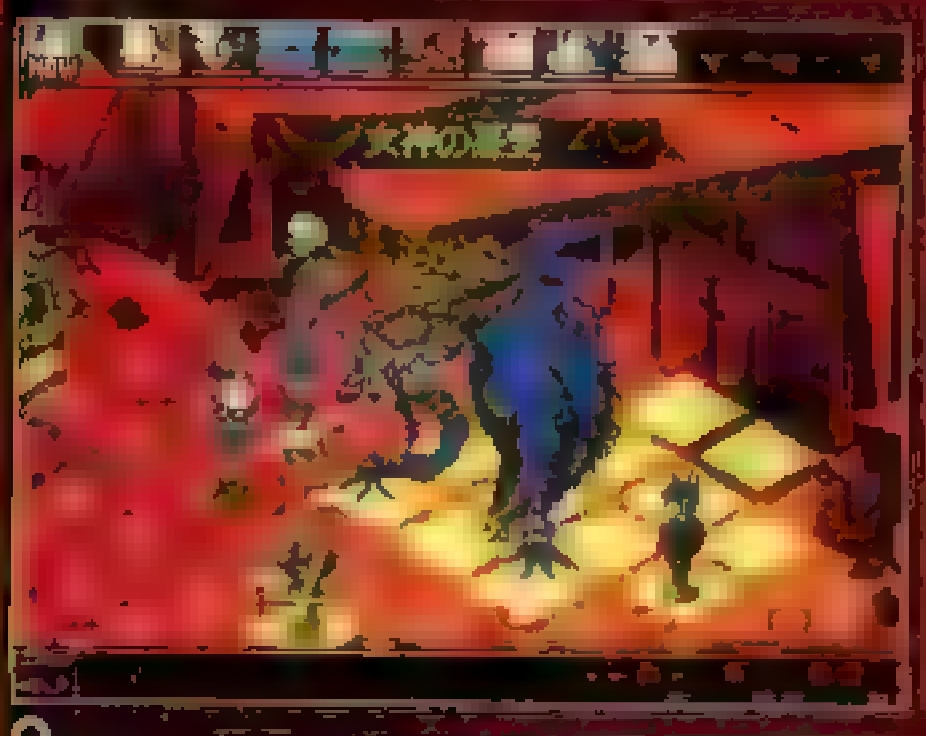
协助直哉和伏见打倒恶魔后，作为交换，他们答应用情报换取我们的协助，从他们口中得知，封锁东京的原因是人类召唤出恶魔，趁着开发召唤装置COMP的部门会全员集中之际而将这里封锁。得知恶魔存在的政府非常恐慌，为了不让恶魔影响全国乃至全世界才这么做。之所以没有没收所有COMP，是因为部分恶魔化作人的外貌，在无法分辨人形恶魔和人类的前提下，解除封锁是极度危险的行为。另外，封锁的另一层意义是日本政府打算掩饰恶魔的存在，在事情圆满解决前，不能放任何一个人出去。假如特殊部队的作战计划失败，政府在两天后就会命令自卫队抹杀封锁圈内的所有人。至于使用的兵器她没有明说，可以确认并非核弹或

话梅索志&3DM-SM

14：30～16：30

到涩谷选择「ユズ」之后到六本木选择「アマネ」：大天使梅塔特隆麾下的雷米尔借助天音的身体告诉我们，天使们的职责是禁止恶魔踏上天堂。天音背离异门会的原初教义而站在了天使阵营。人类无视神的警告自行堕落，恶魔成灾完全是人类自作自受。假如不能清洗自己的罪孽，人类会就此走上灭亡之路，这是神的试炼。神有能力拯救人类，但神不希望人类永远只是没有自主性的附庸生物，所以他只是慈悲地注视着人类的试炼，希望人类能自行了结一切。摆在人类面前的路有两条：一是跟随恶魔堕落，走上永远的破灭之路；二是领会神的苦心，走上永远的救济之路。雷米尔被赋予得到ベル・デル力量的我在明日打败ベル・デル。假如这次失败了，人类就会丧失对世界的自主权，而由神和天使接管世界，人类历史也会就此挂上幕布，完成最后的审判。解除封锁的办法只有一个，就是人类亲手解决自己播下的恶种。

但这位天使坚持不肯告诉我服务器的位置，因为"没有力量的人寻找服务器的结果就是陷世界于危险之境"。



15：00～17：30

如果之前让ミドリ离开队伍，便会出现以下战斗，ミドリ仍在队伍中的玩家可跳过本场战斗的说明。

本通桥：カイドーとミドリ

战斗

胜利条件	击破カイドー和ミドリ
败北条件	ケイスケ死亡/我方全灭
出击条件	ケイスケ必须出击

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV37カイドー　LV37邪鬼レギオン　LV34魔神マハカーラ
2	1	LV45邪神パズス　LV35魔兽オルトロス　LV35堕天使オロバス
3	1	LV36ミドリ　LV34天使ライラ×2
4	1	LV55邪鬼ジャアクフロスト
5	1	LV37邪鬼レギオン×3
6	2	LV34妖兽モスマン　LV32邪龙ヤム×2
7	1	LV35堕天使オロバス×3

攻略 除了邪神パズス和邪鬼ジャアクフロスト外，其他的敌人都很好对付。不过本关敌人的弱点较为分散，擅长各种属性的仲魔都要带上若干。ジャアクフロスト没有弱点，且反射火、冰属性，自身的マハブフ和ブフダイン魔法相当具有威胁性，不要忘记装备"耐冰结"或"冰结无效"。本战中打倒パズス后该仲魔的合体也会解禁。

15：30～17：30

前往涩谷的宫下公园，能够看到自己剩余寿命的恶魔召唤者陷入疯狂，恶魔尽情地对民众发动了袭击。

涩谷：宫下公园

战斗

胜利条件	击破所有恶魔、击破恶魔召唤使并取得COMP
败北条件	我方全灭

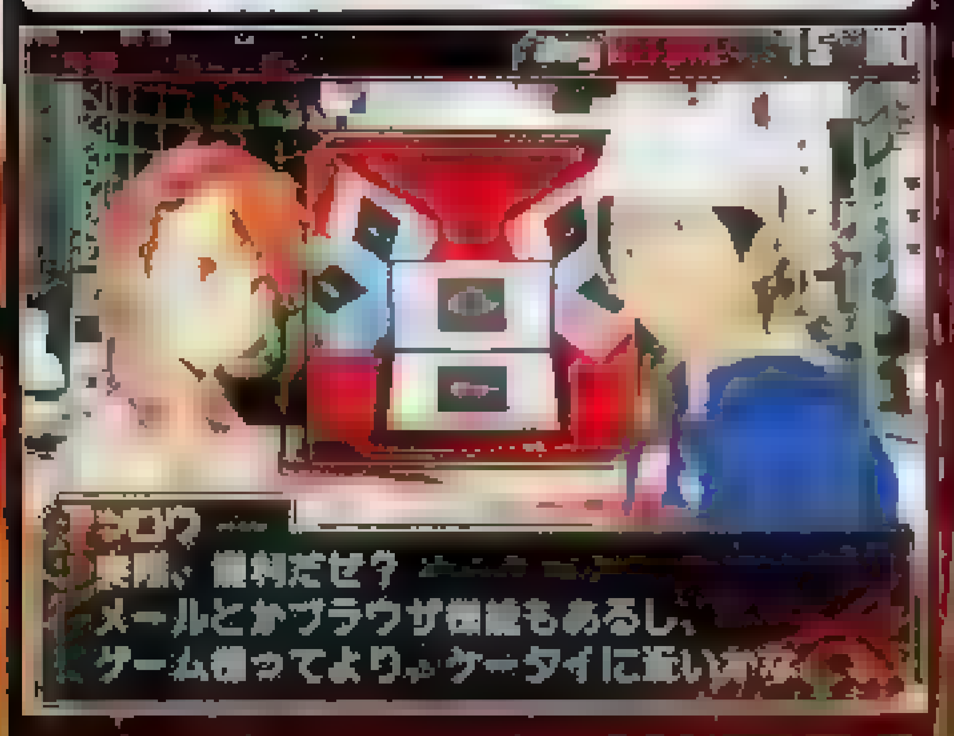
击破恶魔召唤者后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	平民死亡/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1	1	LV38外道恶魔使、LV39邪龙ヒュードーン、LV35魔兽オルトロス
	1	LV34妖兽モスマン×2　LV32邪龙ヤム
		LV35堕天使オロバス　LV35魔兽オルトロス
		LV33妖精ローレライ
	1	LV35堕天使オロバス　LV32幻魔ハヌマーン×2
	1	LV37邪鬼レギオン×2　LV35魔兽オルトロス
	1	LV37邪鬼レギオン×3
	1	LV35堕天使オロバス　LV35魔兽オルトロス×2
	1	LV35堕天使オロバス　LV33妖精ローレライ×2

攻略 可习得的技能有「S魔道结界・?」、「电击激化」、「冰结激化」、「ザンダイン」技能。恶魔召唤者不难对付，不过为了保证平民的安全，建议先以妖兽小队前去吸引其注意。敌方的恶魔中的幻魔小队会直接跳到上层攻击平民，可以用「妖兽+幻魔」的组合追击，己方没有强力幻魔时也可让女神小队去回复平民的HP。将恶魔召唤者消灭一次后敌方增援出现在右下方，依然以「妖兽+幻魔」去追击可很快解决战斗



16：00～18：00

前往品川的翔门会阵营，一个翔门会的前翔门会教徒说他察觉到翔门会信奉的「主上」实际是恶魔，他愿意提供情报给我，帮助我们阻止翔门会实现野心。这个教徒告诉我们，恶魔召唤程序完全由直哉一人经手，古代恶魔召唤需要进行复杂的仪式，而COMP的作用是把这些必要的仪式自动化，即使没有什么魔法知识的普通人也能凭借此召唤出恶魔。由于技术限制，COMP召唤出来的恶魔并不能体现出召唤者的愿望。另外，COMP量产后，服务器就突然消失了，天音似乎知道它的位置，天音曾带着一个以音乐召唤恶魔的女人参与COMP的开发工作，这个女人现在下落不明。最后，这个前教徒告诉我们，找到天音或直哉可了解到更多情报。

之后前往赤坂寻找イゾウ，他告诉我们，翔门会所信奉的「主上」便是ベル・ベリト，教祖一心要借助ベリト的力量跨越神的试炼，随着信徒的增加，ベリト的力量日渐增强，然而，正是教祖这一行为以及恶魔召唤程序的开发引发了这次的东京封锁，这个封锁行动才是真正的神之试炼，人类以自己的手掌握神明的审判，政府与天使约定，如果7天内不能完满地解决恶魔问题，神就会剥夺人类的自由。

17：30～18：30

前往永田町选择“ナオヤ”，我们见到了失踪许久的直哉，他向我们诉说了召唤恶魔的原理，驱策人类肉体行动的是灵魂，灵魂产生自“情”（伊迪亚）——那绝对的客观之物，组成人类的各种情互相摩擦碰撞产生的能量被称作“思想”，欢喜、愤怒、悲哀、恐怖……所有的情绪都是灵魂所产生的能量，也是力的流动，这种能量只要足够强大和持久，就能够将恶魔从异次元的世界召唤到我们的世界并形成实体。所有的恶魔召唤仪式都是将思想能量传送到魔界的过程，但COMP虽然能自动完成仪式，却无法提供必要能量，这时就要利用别人的负面情感。而负面情感最直接的来源，就是以自闭孤独的人为主体的架空世界——网络。直哉残酷地告诉我们，活下去的方法只有靠自己，并要见识见识打倒了ベル・デル的我究竟有多少实力。

永田町：ナオヤ

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	我方全灭

敌方配置

敌队编号	数量	构成
1	1	LV37邪鬼レギオン、LV28邪鬼レギオン×2
2	1	LV37邪鬼レギオン、LV34凶鸟バイブ・カハ×2
3	1	LV35堕天使オロバス、LV35魔兽オルトロス×2
4	1	LV35堕天使オロバス、LV33妖精ローレライ×2
5	1	LV28邪鬼ロア、LV32幻魔[illegible]、LV34妖兽モスマン
6	2	LV34凶鸟バイブ・カハ、LV32邪鬼ヤム×2

攻略 敌方共有7个小队，我方在3回合内消灭6个小队以上时，直哉会在战斗后回答主人公的提问。确保快速解决的办法是以“妖兽+强力仲魔（如魔王ヘカーテ、幻魔クー・フーリン、魔神オーディン、邪神ノズチ等）”快速赶到远处仲魔的附近，保证在一个对攻回合内消灭一个小队。如果仲魔不够强，也可以放弃妖兽，使用“强力仲魔+邪神、邪龙”的远程组合弥补移动力的缺陷。

最后，直哉告诉我们他的目的是要让我在ベル之王的争夺战中胜出，另外，恶魔召唤程序除了他以外还有一个关键人物，那就是能够演奏出召唤旋律的彩，翔门会的东间知道彩的下落。

之后到秋叶原与笃郎对话，他解析出一些有字母、数字和汉字组成的留言，并有“音乐是最早的共同语言”的句子。

19：00～22：00

6TH DAY

决断の刻

今日的预言短信抵达，8时左右，千代田区日比谷公园的野外音乐堂发生火灾，牺牲者的名字正是我、笃郎和柚子。

9：00～11：30

到永田町的污染地域，自卫队员对恶魔召唤者展开屠杀。

永田町：污染地域

战斗

胜利条件	击破所有自卫队员
败北条件	自卫队员逃走/我方全灭

指挥官丢下COMP后胜败条件变更如下：

胜利条件	击破所有自卫队员和恶魔
败北条件	自卫队员逃走/我方全灭

敌方配置

队伍编号	数量	单位
1		LV4 恶魔使 指挥官 LV4 [illegible]×2
2	1	LV39恶魔使、自卫队员 LV40神兽[illegible] LV39邪龙ヒ[illegible]
3	1	LV39恶魔使 自卫队员 LV40神兽[illegible]×2
4	1	LV39恶魔使、自卫队员 LV39邪龙ヒ[illegible]×2
5 [illegible]	不定	LV37[illegible] LV40[illegible]×2

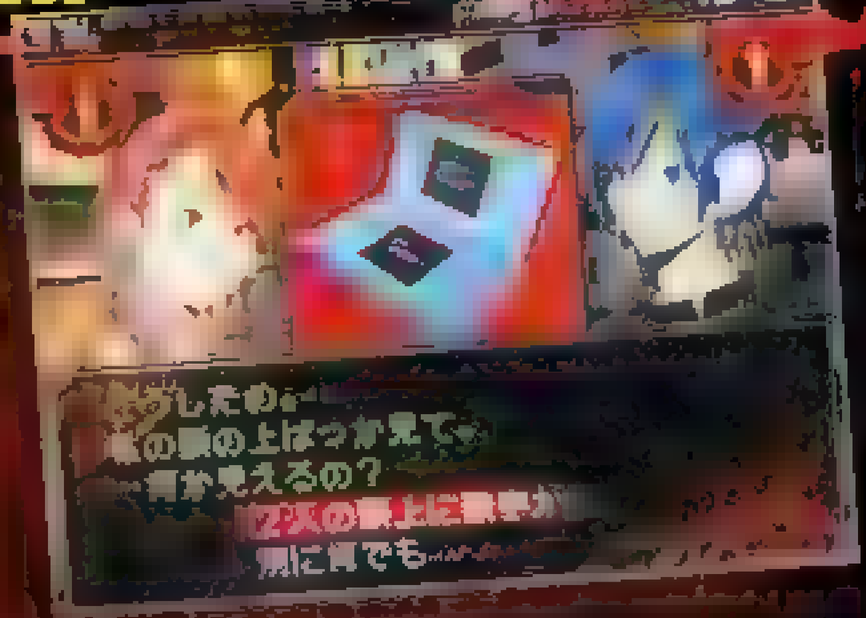
攻略 稍微不小心就会让自卫队员逃走，建议我方两队携带妖兽，两队携带神兽，先以妖兽队快速接近对方攻击一次，接着神兽队使用[illegible]与贴近敌人的妖兽队交换位置，以便在原地连续攻击两次。主要脱逃地点位于左侧和下方，攻击时要以小队卡住对方的去路。指挥官丢下的COMP会在原地不断地冒出增援，走到COMP上使用"[illegible]"指令可让该增援点消失。

[illegible]尽管昨天从直哉、[illegible]和雷米尔那里得到了无数情报，可现在仍有一点困惑不解——封锁圈内究竟是谁在大量散布COMP？我们惟一知道拥有COMP技术的阿门会对COMP采取严格管制的态度，那么究竟是谁，而他又是出于什么目的？

9：00～11：30

前往表参道选择[illegible]，他说COMP是直哉交给他的，得知彩的曲子召唤出恶魔时[illegible]很吃惊。由于拥有曲子的音序器现在春泽芳野的手中，假如能找到春泽得到曲子，或许就有制御恶魔的办法。

到芝公园选择[illegible]，天使雷米尔再次向我传达了神的教诲，他希望继承了[illegible]力量的我能率领人类洗清罪孽，跨越神之试练并最终臣服于神。然后神就会允许人类的自主权，同时缔造出一个无恶的地上乐园。



接着来到品川选择[illegible]，[illegible]获胜了阿门会的信徒后询问起半年前的浅草事件，信徒说那是阿门会为了打倒持国天，因为打倒镇守东方的持国天后，恶魔召唤会变得更加容易。半年前还没有COMP，全凭天音的力量才打倒了这个恶魔。

9：30～11：30

如果在5TH DAY时发生了章和雷人的事件，那么当前这个时间段就会在新宿看到名为[illegible]的战斗，该战斗关系到[illegible]的加入，请务必完成。

新宿：？？？

战斗

选择"恶魔を追い払う"时

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	恶魔逃亡/平民死亡/我方全灭

选择"恶魔を助ける"时

胜利条件	击破所有人类
败北条件	恶魔小队死亡/我方全灭
出击条件	[illegible]必须出击

敌方配置

人类势力

队伍编号	数量	单位
1	1	LV39恶魔使 警察官 LV40邪神[illegible]×2
2	1	LV38恶魔使、LV39邪龙ヒ[illegible]×2
3	1	LV38恶魔使 LV35魔兽オルトロス×2
4	1	LV42恶魔使 警察官 LV40邪神[illegible]×2

恶魔势力

队伍编号	数量	单位
5	1	LV47邪鬼ジャアクフロスト
6	1	LV2妖精ピクシー×3
7	1	LV7灵鸟[illegible]×3
8	1	LV14妖精[illegible]フロスト×3

攻略 为了让邪恶雪人能在第七天成为同伴，这里请选择"恶魔を助ける"。本关的恶魔小队共有4个，除了ジャアクフロスト外其他3队都没有什么危险，可以不用理会。小队仅有一名成员的ジャアクフロスト很脆弱，被连续攻击两次就会死亡，要以女神为其恢复HP。对方一名警察拥有[illegible]技能，另一名物理无效，需要注意。邪神[illegible]只有[illegible]，但[illegible]，在下一场战斗中的[illegible]，可以[illegible]。

12：00～12：30

[illegible] 前往六本木选择「[illegible]」，咏司向东偶询问彩的去向，东间不予理睬的同时反而要求咏司加入蒴门会，两人言语不和就动上了手。

战斗 六本木：ジンとアズマ

胜利条件	击破所有恶魔 [illegible]
败北条件	ジン死亡、我方全灭

敌方配置

队伍编号	数目	单位
1	1	LV44アズマ LV44堕天使[illegible] LV[illegible]
2	1	LV40信者 LV40神兽アイラ ヴァタ×2
3	1	LV39信者 LV45妖精ヴィヴ[illegible]ン×2
4	2	LV38信者 LV40神兽アイラ ヴァタ×2
5	1	LV38信者 LV19邪龙[illegible] LV37邪鬼[illegible]
6	1	LV38信者 LV39邪龙[illegible] LV44堕天使[illegible]

攻略 有用的技能非常多，因为[illegible]很强，不用担心他被敌人打死，开始可以让配有幻魔[illegible]的小队直接去和[illegible]抢敌人，以免浪费了技能的敌人被其杀死。后期与アズマ作战时务必要在其附近配备两个以上的小队，待机，次回蓄行动力，以一举消灭他。本战胜利后可以在邪教中合体鬼神タケミカヅチ。

[illegible] 战胜东间后咏司的剩余寿命又增加一天，咏司再次询问起彩的下落，东间说彩在魔界实体化的那一天就已经消失了，没有人能知道如何才能跟她见面。

12：00～16：00

[illegible] 前往水道桥选择「东京ドーム」，两模恶魔召唤者互相残杀。

战斗 水道桥：东京ドーム

胜利条件	击破所有恶魔召唤者
败北条件	我方全灭 [illegible]

敌方配置

[illegible]

队伍编号	数目	单位
1	1	LV45外道恶魔使 LV45妖精ヴィヴィアン LV44堕天使[illegible]
2	1	LV43外道恶魔使 LV40神兽アイラ ヴィタ LV41斗鬼ヘルセイ[illegible]
3	1	LV43外道恶魔使 LV41斗鬼ヘルセル[illegible]×2
4	1	LV41外道恶魔使 LV40神兽アイラ ヴァタ×2

[illegible]

队伍编号	数目	单位
5	[illegible]	LV39恶魔使 LV39邪龙[illegible]×2
6	[illegible]	LV39恶魔使 LV37邪鬼レギオン×2
7	1	LV43恶魔使 LV4[illegible]斗鬼ヘル[illegible]ク×2
8	1	LV43恶魔使 LV40神兽アイラ ヴァタ×2

攻略 本关的可学习技能很多，自爆组与杨通组之间会互殴，自爆组很容易死亡，窃取技能目标最好都设在杨通组组员身上。

12：00～16：00

[illegible] 前往涩谷选择「[illegible]」，接着到永田町选择「[illegible]」，俣纲问天音在没有恶魔的帮助下如何打败持国天，天音回答是借助了ベリト手下[illegible]的力量，ベリト与教祖定下契约时，他让[illegible]附身到天音，[illegible]在与持国天交战时负伤，至今仍在天音体内修养。俣纲认为天音是极度危险的人物，必须将她杀死，而天音却说即便俣纲有能力杀死自己，政府的目的也无法达到——天音的死亡并不会伤害[illegible]，反而会让这个强大的恶魔更快地降临世界。现在的疑问是，既然名字中有[illegible]字样的都会参与王位争夺战，那[illegible]为什么又会是[illegible]的手下呢？

[illegible] 俣纲的剧情完毕后到新宿选择「[illegible]」，神秘男子告诉我们[illegible]外还有[illegible]为其幕事[illegible]拥有匹敌[illegible]的力量，因为某种原因暂居ベリト之下，当ベリト赢得王座后，就会纠集所有恶魔向神和天使发起挑战，人类只不过是这场战争中被牵连到的小角色，三个[illegible]真的能获得胜利吗？

[illegible] 到表参道选择「[illegible]」，咏司准备向蒴门会仔细询问服务器的所在位置，以便找到失去的彩。之后在品川选择「[illegible]」，天音体内的雷米尔天使把她告诉咏司服务器的位置，并且说即便知道了也无法消灭恶魔，她曾在直哉留下的资料中找到了恶魔归还程序（恶魔召唤程序的逆运算）存在的证据，那就是歌声，雷米尔向我们承诺，假如我们能证明这种歌声真的存在，那么他会告诉我们服务器的所在，彩的歌声应该在春泽的音序器里有备份，咏司立刻前往[illegible]寻找起她来。

[illegible]&3DM

16：30～18：00

到上野选择"ホンダと…"，本多打算借助COMP强行突破封锁，从天而降的天使要惩罚这些冒犯神的妄民。另一面，ベリト手下的恶魔也正式向天使宣战，一场大混战打响。

本战较为复杂，根据开始主人公的选择，胜败条件分为如下：

选择"天使に協力する"时

胜利条件	击破所有恶魔
败北条件	天使全灭/恶魔召唤者被杀/我方全灭

选择"悪魔に協力する"时

胜利条件	击破所有天使
败北条件	恶魔召唤者被杀/我方全灭

选择"人間のために両方倒す"以及"両方を倒す"时

胜利条件	击破所有天使和恶魔
败北条件	恶魔召唤者被杀/我方全灭

打倒3队敌人后出现选项，如果选择"オレたちも逃げよう"后再选"それでも逃げるよ"，那么会进入BAD ENDING。而选择"誰も逃がさない…"或"オレたちも出よう"后再选"…だよね"时，败北条件会加入"平民被杀戮，平民被杀"。

敌方配置

天使阵营

队伍编号	数量	单位
1	1	LV40天使 パワー LV45妖精ウィイヴィアン×2
2	2	LV48天使 パワー LV4 天使 パワー ×2
3 增援	1	LV48天使 パワー LV40神兽ヴィテ ヴィタ×2
4 增援	1	LV48天使 パワー LV4 天使 パワー ×2
5 增援	1	LV46天使 パワー LV4 天使 パワー LV45妖精…

恶魔阵营

队伍编号	数量	单位
1	1	LV44堕天使デカラビア×3
2	1	LV44堕天使デカラビア LV40堕天使ニスロク×2
3	1	LV44堕天使デカラビア LV39邪龙ヒュートン×2
4 增援	1	LV48堕天使デカラビア×3
5 增援	1	LV44堕天使デカラビア LV40堕天使ニスロク×2
6 增援	1	LV48堕天使デカラビア LV45邪鬼ベルセルク×2

NPC（后期成为敌人）

队伍编号	数量	单位
1	1	LV40ホンダ LV39鬼女 リリム×2
2	1	LV39魔人 LV41邪鬼ベルセルク×2

攻略 迄今为止最棘手的一战，特别是选择同时以天使、恶魔两个阵营为敌时，一面应付对方的高攻击输出，另一方面还要防止ホンダ组的向人逃跑。较为简单的办法是放任天使和恶魔交战，我方队员堵住逃亡地点前的缺口，地形可以帮忙不让本多逃跑。因为不能消灭本多，所以前提是堵住缺口的小队要经打。想要硬碰尤其是跟恶魔势力硬碰，就得多做一些准备。恶魔势力均以火系魔法主攻，尤其它们拥有火炎强化和火炎激化，就算我方耐性很高也难以坚持，这时建议让ユズ装备ミトリ装备上"物理无效"、"盟主の精神"、"S绝一门·火炎"三种技能，小队以电击魔法主攻。通往逃出口有两个地形缺口，上面的缺口被天使堵住，不用担心，我方另外派一个人堵住下方缺口，仲魔选择耐电击或电击无效的恶魔，小队长装备"S绝一门·电击"，受到本多攻击时防御即可。

接着到青山选择"ナオヤ"，直哉指出折磨人类的不光是恶魔，天使也逃脱不了干系。他说当前的最佳选择是让我成为ベル之王，无能的日本政府根本无法抵御王的力量。成为ベル之王的另一个目的就是永远从神的试炼中解脱——即使这次消灭天使所属，将来再次发生恶魔动乱时，新的试炼又会降临。折磨人类的元凶是那号称"全知全能"的神，以ベル之王的力量消灭神后，神的试炼将不复存在，人类方能获得真正的自由。

接着到芝公园选择"…"，雷米尔向我传达了神的旨意——我肩负引导人类走上正途的责任，只要恶魔全部消失，人的生活就能恢复如初，拥有ベル力量的我如果获得最终王座，服从神并向人们宣扬神的教诲，就会成为新的救世主。

柚子对雷米尔的天使身分表示怀疑，因为イザ…ベル也觉醒在天音体内。雷米尔说他正是知道…ベル的存在，才潜入天音的身体以自己的力量让天音和负伤的イザ…ベル沉睡，并调查…的野心。

18：00～18：30

前往东京，如果前面让春泽死亡，本次将只有"…"的选项，不会发生…。春泽生存的情况下会出现"…"的选项。神秘男子告知我们…ベル就在前方，与被长时间囚禁冥府而衰弱的ベル…不同，…将大得可怕。他接着向我们说明，纪元前2500年，ベル是支配世界的最高力量，他才是真正的创世之神。然而在纪元前600年，现在的"神"——也就是唯一神将ベル打败并让其堕入魔界。ベル在堕入魔界时化作流星，分为数个个体，也就是现在的ベル系恶魔。多少年过后，ベル恶魔们对神愈发仇恨，他们首先要在彼此之间打倒对方，以取回原初ベル的力量，最终向神报复。

东京：ベルと？？？

胜利条件 击破…

败北条件 …死亡/我方全灭

&3DM-S

敌方配置

队伍编号	数量	单位
	1	Lv55ベル神ベル・イアル
2	1	Lv45鬼女ランダ Lv40邪神アバドン Lv47邪神トウテツ
3	1	Lv44堕天使デカラビア Lv47邪龙ケエレブレ×2
4	1	Lv47邪神アバドン Lv45妖精ヴィヴィアン×2
5	1	Lv44堕天使デカラビア×1 Lv44堕天使デカラビア×2
6	1	Lv49鬼女ランダ Lv46龙王セイリュウ×2
7（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア Lv45妖精ヴィヴィアン×2
8（增援）	1	Lv49鬼女ランダ Lv40神兽アイラーヴァタ×2
9（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア×2 Lv39邪龙ヒュートーン
10（增援）	1	Lv44堕天使デカラビア Lv46龙王セイリュウ Lv45妖精ヴィヴィアン

攻略 本关难度的飙升会让之前没有刻意练级的玩家头大 不妨充分的准备很难攻略 本关的难点如下

1.BOSSベル・イアル的HP高达2860 物理攻击附带"贯通" 即除了"物理反击"外所有物理防御系技能都对其无效 即便没有附加回合也能在一次战斗中行动3次 マハラギダイン对无火焰耐性的仲魔基本一击必杀 且每次战斗完毕后自动回复285HP

2.当BOSSHP掉到一半以下时会发动全屏地图炮"ソドムの劫火" 之后BOSS每3次行动后就会释放一次"ソドムの劫火" 以 ル的HP值上3次足以致命。

3.由于地图障碍物多 BOSS的行动路线基本上是一条直线 我方无法对其进行3人以上的夹击。

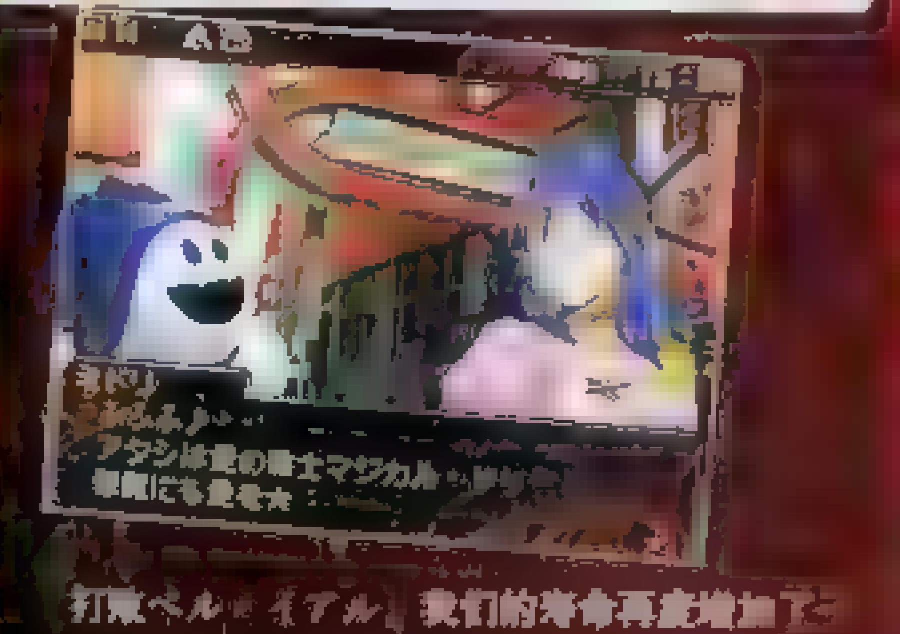
鉴于以上问题 没有练级的玩家一定要做好事前准备工作 在此战前回出先制技能"S德一门+火炎"的角色技能给主人公装备 并携有两只附带"冰の乱舞"的魔法系仲魔（最好是一只女神族仲魔+魔王ヘカーテ 假如没有"S德一门+火炎" "火炎无效"也可代替 但相应变化的是两只魔法系仲魔另要附加"火炎无效"技能 有"S德一门+火炎"的情况下 再为主人公装备"霸王の精神" "物理反射" "冰结强化" "冰の乱舞" "吸魔" 战前没有物理反射也不要紧 但一定要记得从本关的鬼女身上现学现用 该技能是锁定胜局的关键 将其标记为小队1 讨伐BOSS的使命就交给他们了

给魔力数值较高的角色装备ジオダイン以及"电击强化"或"电击激化" 携带拥有电击魔法和冲击的仲魔 标记为小队2 负责解决堕天使デカラビア以及随后拥有回复HP技能的敌方妖精ヴィヴィアン

负责回复ベル的HP 回复小队1的HP 并及时苏生死去的 和恶魔 为确保效率 建议回复ベル的小队使用"女神+幻魔"或"女神+灵鸟"的组队方式 而猎护主人公的小队可以采用"邪龙+邪神+女神"的组队方式 可额外向BOSS输出远程攻击

战斗开始后 让小队2向左上方走 以电击击破所有堕天使率领的小队 消灭杂兵后停留在西南位置以应付之后的增援

小队1从右边前进 以之前所说的技能配置 该小队对于BOSS来说是无敌的 因为有"霸王の精神"和"物理反射" 外加限制住了BOSS的火魔法 它无论如何都打不死任一队员 不过依然要以回复小队跟着主人公 以应付之后的"ソドムの劫火"



打败ベル・イアル，我们的寿命再度增加了一天，也从现在开始接受即将到来的最终试练。

19：00～22：00

游戏到这里会选择"アツロウとユズ"结束今天的任务，之后会根据玩家的剧情完成度出现1～5个后续分支，进行哪个分支由玩家选择的对话对象决定。

ユズ线：突破封锁

完成度最低的路线，难度低。该路线能解禁魔王ロキ、天使レミエル（通关后）的合体。

ナオヤ、カイドー线：成为魔王

该路线能解禁邪神パズス、鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン、天使レミエル、魔神アスラおう（通关后），非常丰厚，但难度很高，最终要进行ベル神七连战。

アツロウ线：掌控所有恶魔

难度适中，不过只能开放鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン三种恶魔的合体，不推荐一周目进行。

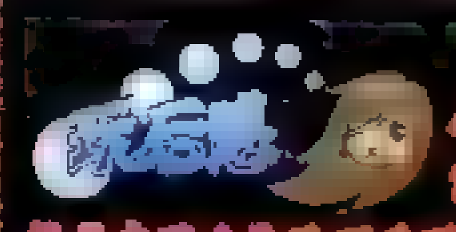
ジン线：消灭所有恶魔

同伴最多的路线，难度与アツロウ线相当，同样因为解禁恶魔太少，不推荐一周目进行。

アマネ线：成为救世主

能解禁鬼神ビシャモンテン、鬼神ゾウチョウテン、鬼神コウモクテン、魔王ロキ、天使メタトロン（通关后），难度很高，最终战同样也是ベル神七连战。

这五个分支的具体攻略法，我们将在以后的研究中心里详细说明。



[illegible]

语梅杂志&SDM-SM

TALES OF THE WORLD
RADIANT MYTHOLOGY 2

距前作发售两年多后，NBGI毫无悬念地将续作《世界传说 光明神话2》也献给了PSP玩家，相比前作，本作加入的历代《传说》角色要丰富得多，对于系列FANS的杀伤力明显要大于前作，海量的任务，数量众多的可使用角色，以及丰富的可研究要素，本作成为了PSP上又一款耗时佳作，下面就请各位读者跟随我们的攻略，与多位来自于《传说》世界的人气角色一起展开全新的冒险吧

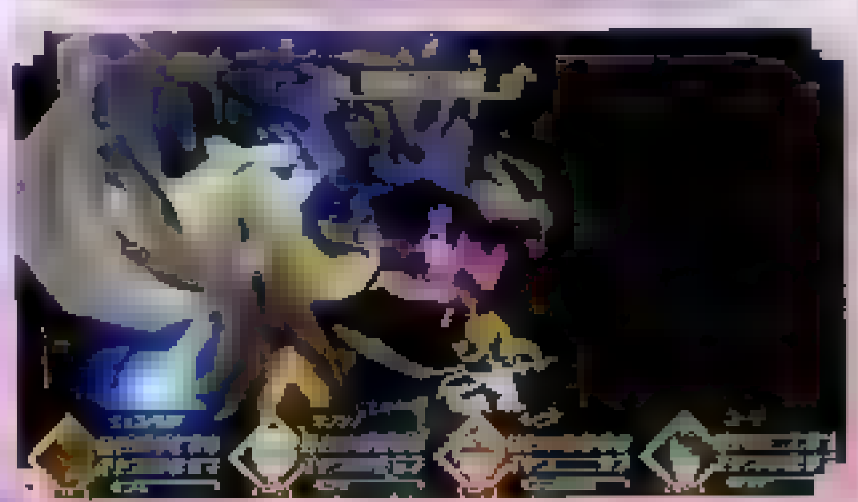
世界传说 光明神话2

テイルズオブザワールド レディアントマイソロジー2

文 雷伊 美编 登香

系统介绍

基本操作



方向键 滑杆	角色的移动	跑动 跳跃/选择
○	对话 调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	切换迷宫地图	防御/术咏唱中断
[illegible]	－	切换术技槽
R	－	攻击目标的切换
START	退出迷宫 [illegible]内快速移动	暂停（调出战斗菜单 时按○切换操作角色）
SELECT	观看小对话	操作模式变更

职业

和前作一样，本作中玩家可以自创一个角色，并自己设定其职业。创建角色时只能从7个初始职业中进行选择，而上级职业则必须使某些职业的等级达到一定要求才可以选择。在机关室中与恰特（チャット）对话可以替自创角色转职。初始职业之间转职没有条件限制，而上级职业除了要达成条件外，还必须支付一定数目的CP值才可以转，不过只要转过一次后，以后再转该职业就无需再支付CP。初期建议选择战士、剑士等初级者向职业，不仅使用起来门槛低，而且可以较快地转职为上级职业。

转职条件一览

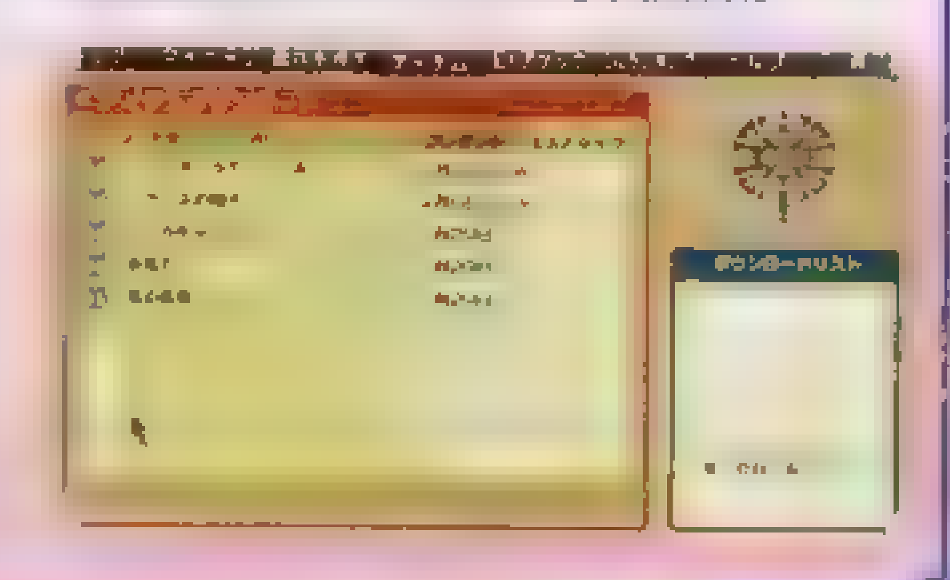
战士	初期	0
剑士	初期	0
格斗家	初期	0
狩人	初期	0
盗贼	初期	0
魔术师	初期	0
僧侣	初期	0
魔法剑士	战士・剑士・魔术师LV30	500
忍者	剑士・格斗家・狩人LV30	500
主教（ビショップ）	僧侣・魔术师LV30	500
双剑士	剑士LV15	200
大剑士	战士LV15	200
拳法家（モンク）	格斗家・僧侣LV15	200
海贼	盗贼・狩人LV15	200
圣骑士	僧侣・战士・大剑士LV30	500

网络下载&记录继承

和前作一样，本作中玩家同样可以将佣兵上传到专门的网络，或者从网络上下载特殊道具和佣兵。不过注意，本作不能像前作那样通过PC来下载再保存到记忆棒中，只能通过PSP的上网功能用PSP主机来下载，因此推荐准备一块神卡或无线路由器。

在标题画面的Extra选项中，选择“ネットワーク接续”便可以连接到网络，事先当然应该令PSP的网络开关打开。首次接入网络应当选择“初回接续”，这样就会陆续生成一个认证档案、佣兵档案，并建立一个新的文件夹。其间会要求玩家选择进度存档，一般都是选择最近的存档。连接到网络进入专门的网页后即可下载特殊道具以及佣兵了，下载下来后的物品和佣兵不会立即反应在游戏中，而是需要玩家选择“インポート”（导入）先将下载来的数据反应到本作的存档中去，然后才可以真正使用。

选择“インポート”还可以与前作的存档联动，这样就可以获得一把两手剑、一个称号以及特殊斗技场任务。下载和联动后获得的物品都需要前往食堂的帕尼尔（パニール）处才能领取。



船上的设施

来自《永恒传说》的玛雷康亚号是本作中玩家的根据地，船上有着各种设施。其中最常光顾的包括机关室、商店（ショップ）以及食堂。在机关室中与恰特对话可以接受、取消任务、编成战斗队伍、查看《传说》角色对玩家的评价，以及转职。商店中设置有三台机器，一台贩卖武器防具，一台贩卖道具，还有一台则是利用赚取的CP值来换取物品。食堂中与帕尼尔对话可以将多余的装备交给她保管，通过网络下载的物品也要在她这里才能领取。

在船上时按下SELECT键可以在各层的主要场所之间进行瞬间移动，非常方便，而选择“ワールドマップ”则可以直接来到世界地图。在世界地图上也可以通过按START键快速移动到各个迷宫或回到船上，回到船上时角色的HP和TP会全部回复满。在迷宫中按L+R键也可以瞬间退出迷宫，给冒险过程带来了很大的便捷。

任务制

和前作一样，本作依然是以任务制来推进游戏的。只要与机关室的哈特对话便可以接收任务，在接下任务的状态下与哈特对话便可选择是否取消任务。注意取消任务会令同伴对玩家的评价下降，但第一次取消任务会取得一个称号。

任务主要包括推进剧情发展的剧情任务（任务名前会有一个“STORY”的图标），以及完成方式多种多样的支线任务。任务的难登用五角星来度量，星数越多的任务难度越高。完成任务可以获得包括道具、金钱、GP、名声等在内的各种奖励。名声提高可以触发各种事件，也会提高同伴对玩家的评价。“经验率”代表的是任务的总完成比率，就算完成过的支线任务也可以反复接取，但第二次以后就不会再累计到经验率中。

每完成一个剧情任务，公会中就会追加一批新的支线任务。支线任务的出现是随机的，退到世界地图后再次来到机关室任务就会刷新，玩家由此可以选择自己想要完成的任务。除了在机关室接取任务外，有时与船上的各个角色对话还可以直接从他们那里接取特殊的个人委托任务，满足要求的话与他们交谈会有特殊对话（有头像对话窗口），然后退到世界地图后再回船上找他们就会发现他们的头上多了个感叹号，这样就可以从他们那里接任务了。

有很多支线任务需要玩家到迷宫中将特定种类的敌人打倒一定头数，或者在迷宫中采集一定数量的物品。本作迷宫中的敌人和采集点就算打倒和采集掉，只要过上几秒它们就会在地图原处重新出现，这样就大大方便了玩家刷敌人和物品。

称号

本作中满足特定条件同样可以获得各种称号，不过只有玩家的自创角色才能够使用它们。在菜单中选择“ステ　タス”项目后按A即可为自创角色更改称号，有些称号具有特殊效果。

记忆丧失	剧情中自动获得	
海贼见习い	剧情中自动获得	—
アドリビトム	剧情中自动获得	—
光をまとうもの	剧情中自动获得	—
修理工	完成ガイ的个人委托“バンエルティア号の修理”	—
ゲラニデの救世主	通关后	—
テレジアの救世主	继承前作记录	战斗结束时TP回复量＋3%
輝ける光豁	完成クラトス的个人委托　レディアントへの扉	—
格斗王	打倒斗技场中的コングマン	—
决斗立会人	完成アッシュ的个人委托“アッシュとルークの対決の立会い”	—
ボランティア	完成ウッドロウ的个人委托“災害地へ救援物資を送れ”	—
アシスタント	完成两个ファラ的个人委托	—
斗神	完成打倒バルバトス的支线任务	—
ビバ テイルズ オブ	完成GV	—
大富豪	所持金钱100万G以上	—
バトルマスター	完成所有的斗技场任务（佣兵　需继承前作记录的除外）	通常攻击时OL槽增加
ギルドマスタ	公会任务经验率100%（GV除外）	获得经验值增加
役立たずな子分	第一次取消任务	移动中怪物的出现几率提升
モンスター博士	怪物图鉴100%	移动中较难被敌人追上
药草博士	完成采取系的连续支线任务	采取到物品的几率上升
矿物博士	完成采掘系的连续支线任务	采掘到物品的几率上升
グランドシェフ	完成料理系的连续支线任务	料理成功率上升
ブラックスミス	完成锻冶系的连续支线任务	锻冶成功率上升
服饰デザイナ	完成服饰系的连续支线任务	服饰生产成功率上升
クラフトマスター	完成道具生成系连续支线任务	道具生成成功率上升
斗士	收集齐战士的光明装备	受到伤害时OL槽上升量增加
骑士	收集齐剑士的光明装备	受到的[illegible]降[illegible]
魔法骑士	收集齐魔法剑士的光明装备	移动中[illegible]

小霸王	收集齐格斗家的光明装备	移动中回复HP
名射手	收集齐狩人的光明装备	会心 击率上升
义贼	收集齐盗贼的光明装备	偷取物品成功率上升
头领	收集齐忍者的光明装备	移动中一定几率回复异常状态
魔导师	收集齐魔术师的光明装备	术的攻击伤害提升
司祭	收集齐僧侣的光明装备	受到的术伤害降低
教皇	收集齐主教的光明装备	术的咏唱速度加快
二天剑士	收集齐双剑士的光明装备	普通攻击时TP回复量增加
处刑执行人	收集齐大剑士的光明装备	物理攻击伤害上升
大范士	收集拳法家的光明装备	移动中LO槽上升
ヴァイキング	收集齐海贼的光明装备	宝箱中道具出现几率上升
剑圣	收集齐圣骑士的光明装备	战斗中消费TP减少

生产

前作的生产系统在本作中同样存在，玩家可以利用各种素材来自己制造物品或强化装备。打开菜单选择“生产”选项便可分类进行生产，生产项目和前作一样，分为料理、锻冶、服饰和道具4种。各生产项目均有各自的熟练度，执行各种具体的生产都有熟练度要求，熟练度在要求以下的话生产成功率就会大大降低。但是就算生产失败，也会累计项目的熟练度，只要有足够的素材，屡败屡战最终总能成功生产出物品。游戏过程中满足特定条件就可以取得各种配方（レシピ），使可以生产的种类变得更加丰富。

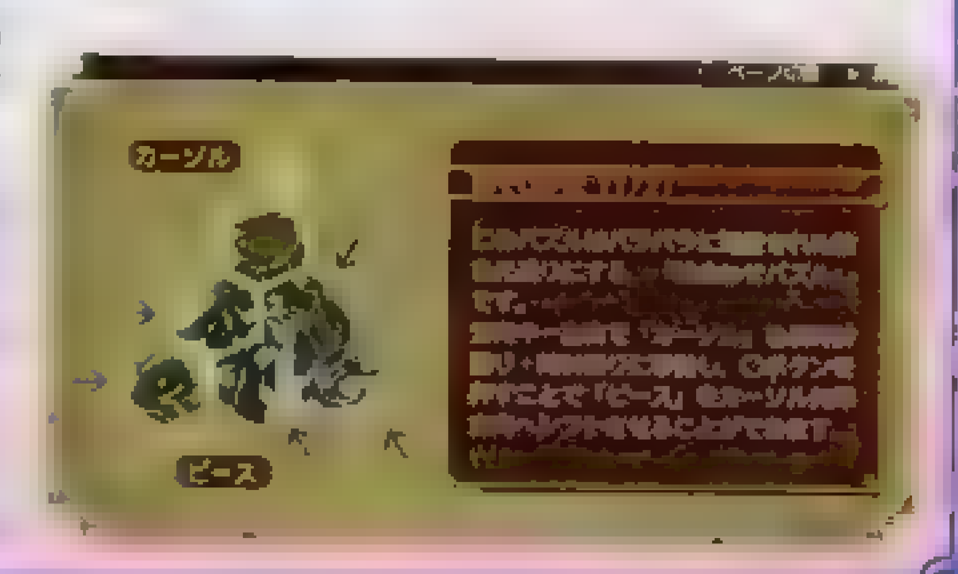
生产项目

料理	用食材加工成新的食材，或者用食材制作料理
锻冶	用矿石等加工成强化武器用的素材 或利用素材 [illegible]
服饰	用原石加工成宝石，或用宝石来强化衣服、帽子和鞋子
道具	制作回复道具、钥匙、镰刀、锯子等道具

精灵台石

本作新增的系统。在各个迷宫中玩家可以从宝箱中得到一些石板的碎片，不同的迷宫中出现的精灵碎片类型是不同的，特定迷宫中只能得到对应精灵的石板碎片，比如最初的アメールの洞窟中得到的都是水精灵的碎片。碎片有序号，一般在迷宫中特定区域的宝箱中出现的碎片序号是固定的，相同序号的同种碎片每次只能持有一个，值得一提的是在商店中也可以利用GP值来交换碎片，这样凑齐一套精灵碎片就方便多了。

将某个精灵的碎片全部收集全后，在对应迷宫中调查原本无法开启的绿色宝箱（一般都在深处）就可以进行解迷环节，玩家需要将精灵碎片还原成完整的图案，是一个类似拼图的迷你游戏。水精灵的碎片拼完之后可以开启音乐选择功能，其他迷宫中的碎片还原后则可以得到各种战斗音乐。



战斗系统

本作的战斗系统和前作差别不大，HP槽、TP槽（发动术技时要消耗）和OL槽（OVER LIMITS）的作用也大致和前作相同。战斗中按住R键再通过方向键选择可以切换攻击对象，按△调出战斗菜单后按START键可以切换操作角色。

OL槽通过攻击敌人或者遭到敌人攻击均可积累，当槽蓄满后，按住L键再按R键便可进入OL状态。该状态下攻击威力上升、术咏唱速度加快，遭到敌人攻击也不会出现硬直。在OL状态下同时按L和R键会进入取自于《无限传说》的“无限压制”模式（インフィニティジャム），进入该模式后敌人会停止不动，我方按R键可切换角色对敌人进行轮番攻击，OL槽消耗完毕则结束该模式。

在OL状态下角色还可以发动秘奥义，方法

是在奥义或术发动过程中按住R键，秘奥义威力巨大，但发动后OL槽会瞬间消耗完。角色在45级时可以学会秘奥义，这样在战斗中就可以发动了。不过注意，并不是所有角色都能学会秘奥义，来自《重生传说》、《神话传说》等作品中的角色都无法学会秘奥义。

本作的战斗AI比前作有了明显进化，玩家可以在“作战·队列”子菜单中对同伴的作战AI进行设置，设置的内容异常丰富，不过包括使用道具、积极发动秘奥义等在内的绝大部分AI都需要在商店中用GP交换，这样才能设定出更加随心所欲的AI。

和前作相比，本作的术技槽扩充到了3个，玩家可以组合出3种术技搭配，在战斗中按L键即可切换术技槽，令战斗变得更加丰富有趣。

剧情流程攻略

1 欢迎来到班鲁迪亚号

一开始玩家要自创一位主人公，创建完毕后才能真正开始游戏。卡侬诺（カノンノ）和帕尼尔（パニール）正在班鲁迪亚号的甲板上收衣服，远处的世界树突然发出了光芒，随即，一个人从天上掉了下来，砸在了甲板上，这就是玩家创建的主人公。主人公失去了记忆，除了自己的名字外什么都不记得，船长恰特（チャット）让其在船上暂住一段时间，不过白吃白喝显然不行，必须帮她的公会干实事。卡侬诺成为同伴，主人公获得称号“海贼见习い”。

来到机关室，这里是接取任务的地方，不过此时还没有任务可接。作为船上的新成员，主人公首先需要前去船上四处与其他船员们打招呼。在会客室1（ゲストルーム1）可以见到来自《无限传说》中的鲁卡（ルカ）和伊利亚（イリア），在大厅（ホール）可见到来自《风雨传说》的露比娅（ルビア）和凯乌斯（カイウス），在操舵室可以见到来自《永恒传说》的利德（リッド）、基尔（キール）和法拉（ファラ）三人，在食堂可以见到帕尼尔，与他们分别对话即可继续剧情。

回机关室和恰特对话，她会将第一个任务交给玩家，选择“モンスター退治のやり方”即可开始第一个任务，目的是前往アメールの洞窟打倒怪物オタオタ，玩家此时可以得到1500G和一些回复道具。一定要听取卡侬诺的建议在开始任务前去商店整备一下武器和防具，因为此时两人身上没

有任何武具。商店的位置在1层通路的右侧，东西都是通过机器来贩售的，调查过武器、防具屋和道具屋后即可离开。按SELECT键可以直接在各层间进行移动，来到2层操控室点击舵轮选择前往世界地图（ワールドマップ）或直接按SELECT离开船，进入アメールの洞窟即可开始任务，按×可以回到船上。目标怪物位于1层和2层，打败5只即可收工。途中卡侬诺会进行一些基本系统的讲解，如果是“《传说》系列”的老玩家也可以不听。轻松搞定5只オタオタ之后会有选项是否回到船上，选择“是”（はい）即可瞬间回到船上，今后的任务也是如此。

回到机关室和哈特对话获得报酬。出现下一个任务“采取のやり方”，目标是和卡侬诺两人前去粘菌の巢1层的采取点用“铜の草刈镰”采取两个小麦，接下任务即可得到1把镰刀，不用特意去商店买。迷宫地图上黄色的三角形标记就代表采集、采掘点，在麦穗状的采集点即可采到小麦。回去和哈特对话领取报酬，并得到配方“家庭料理　基础”。之后出现新任务“生产のやり方”，将小麦加工成小麦粉，由于刚才采到的小麦已经交给哈特，所以还需要重新去采集。

完成任务后再次和哈特对话可以得到GP点数

的情报，[illegible]中的GP商店也已经开启了，利用赚取的GP就可以购买一些物品。去过GP商店后，卡侬诺表示帕尼尔找主人公有事，出门右拐来到食堂即可见到她。与她对话，帕尼尔会告诉玩家她这里可以代管装备，如果手头的装备满了的话可以交给她代管，下载的物品也要在她这里领取。另外她还把配方“矿石精炼　基础レシピ”、“原石研磨　基础レシピ”、“道具作成・基の书”交给了玩家，选择取出装备可以获得“コック帽”。

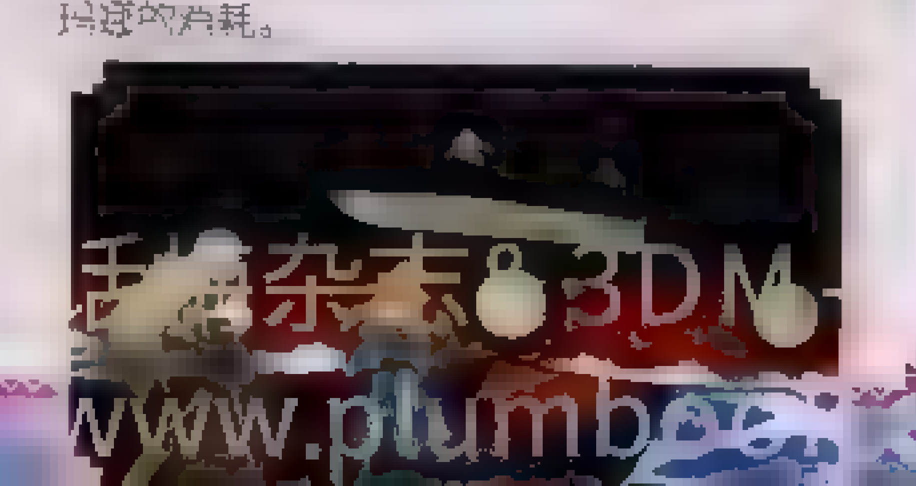
回到哈特处，卡侬诺会指导玩家编成队伍，哈特将“指导书”（ガイドブック）交给了主人公，在菜单中调出后可以方便地查看游戏教程。卡侬诺离队，不过选择队伍编成就可以立即将她重新编入队伍，而其他《传说》角色和大众脸也可编入队伍了。

2 救世主？～4 格兰玛尼埃的要人

来到大厅发生剧情，卡侬诺对主人公很快就熟悉了这里的工作感到欣慰，并觉得他可能是救世主（ディセンダー），救世主是在世界和平遭到危机时，由世界树诞生的勇者，刚刚出生的救世主看上去就像失去了记忆一样，而这点也与主人公相符。与大厅的凯乌斯对话发生剧情，在甲板发生剧情，卡侬诺正在专心地看着关于世界树和救世主的故事，救世主在拯救了世界后，最后又回到了世界树。

回到机关室发生剧情，公会成员们正在为没有大桩委托可接造成的空闲而郁闷，而基尔贝将责任归咎于船上都是些孩子，所以没人信任。回到机关室发生剧情，外面传来了炮声。出去一看发现了几艘正在交战中的船只，其中豪华的大船上挂的是大国格兰玛尼埃（グランマニエ）的国旗，其正遭到几艘小型船的攻击，大船上的要人们开始脱出。脱出的是来自《深渊传说》中的四人，哈特为了替公会扬名，准备救助这几位逃难者，并推测他们逃往的地点是アメールの洞窟。

接下剧情任务“グランマニエの要人の救出”。在アメールの洞窟首层遇到遇难者之一的格兰玛尼埃帝国陆军大佐杰德（ジェイド），他会拜托主人公寻找一名红发男子。来到2层后往东走就会见到凯（ガイ）和受伤的红发男子卢克（ルーク），不过凯以为主人公是刚才那帮人派来的追兵，二话没说就进入了战斗。凯的实力就目前的我方来说还是不低的，建议把我方平均等级提高到10级以上，这样打起来就轻松一些。战斗胜利之后，杰德和缇娅（ティア）赶到，才化解了凯的误解。由于他们的船已经毁坏无法回国，在主人公的邀请下他们来到了班德迪亚号。来到船上，杰德拜托哈特送他们回国，可惜班德迪亚号只能在近海航行，四人只好暂时留在了公会。来到机关室发生剧情，杰德表示袭击他们的是一个叫做纳迪（ナディ）的恐怖组织，他们是一个过激的信奉玛娜的宗教团体，倡导极力抑制玛娜的消耗。



5 纳适

向恰特汇报任务后，公会中会追加一批新的支线任务。任意完成一个任务后来到大厅就会发生剧情，杰德表示可以让公会得到他们皇国的认可，这样以后接的活肯定蜂拥而至。公会获得正式名字“自由”（アドリビトム），主人公获得新称号。再完成一个任务，去大厅就会发生剧情，杰德表示如果班鲁迪亚号真像传说中的那么神奇，那它肯定可以远洋甚至开往内陆。

6 拉尔瓦

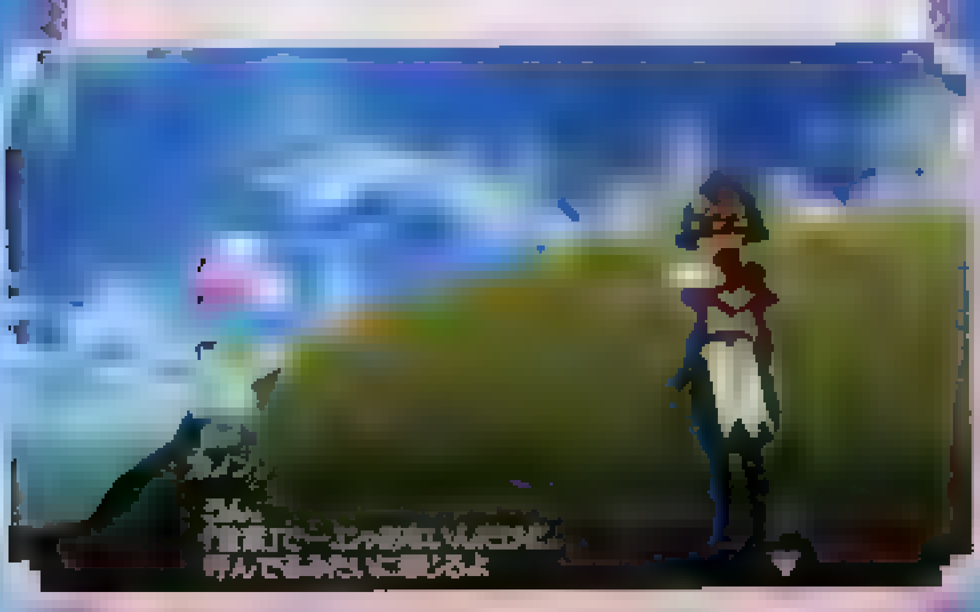
完成一个任务回大厅发生剧情，《深渊传说》中的另一名角色阿妮丝（アニス）也来到了班鲁迪亚号上，她表示有个叫做纳帕裘（ナバージュ）的村子已经开始使用一种叫做拉尔瓦（ラルヴァ）的新能源来取代玛娜。再完成一个任务后来到机关室，杰德派凯和缇娅前往纳帕裘对新能源进行调查，凯和缇娅暂时离开公会。

7 纳帕裘的学者

完成两个任务后，凯和缇娅回来了，他们表示在途中碰到了纳帕裘的学者并把他们带了回来。被带回来的四人是《仙乐传说》中的莉菲尔（リフィル）、罗伊德（ロイド）、柯莉特（コレット）和泽洛斯（ゼロス）。莉菲尔表示拉尔瓦并不是由纳帕裘村开发的，而是突然在村子里开始流行开来的，对这种新能源的性质村民们都没有经过仔细分析。杰德让莉菲尔在班鲁迪亚号上对能源进行研究，并提供必要的资金和人员支持。四人加入公会，凯和缇娅回归公会。与罗伊德和柯莉特对话他们会进行自我介绍，离开房间的时候见到莉菲尔和泽洛斯。来到大厅发生剧情，莉菲尔亲眼见到了传说中会说话的纳兹纳兹（ナッナッツ）族大婶帕尼尔，对此深感兴趣。

8 一声

来到甲板发生剧情，卡侬诺说自己终于克服了晕船的毛病，她表示从小时候开始就总会听到有从海中传来的声音在呼唤自己，并觉得这个声音来自她的父母。在机关室发生剧情，阿妮丝对鲁卡等人谈起了自己小小年纪就参军的原因。完成一个任务后回到大厅，帕尼尔表示自己是看着卡侬诺长大的，一直把她当作自己的亲生女儿。离开大厅后再次前往大厅，会看到杰德和莉菲尔的剧情，莉菲尔谈起了和其他研究能源的人合流的事情。



9 杰尼斯·卡恩

再次完成一个任务后来到大厅，《仙乐》中的其他角色吉尼亚斯（ジーニアス）、普蕾赛娅（プレセア）和克拉特斯（クラトス）就会和大家合流。克拉特斯表示经过调查发现，开发拉尔瓦的是一个名叫杰尼斯·卡恩（ジャニス・カーン）的男子，他似乎是个被学会视为异端者并遭到排斥的人。另外克拉特斯还掌握了一个情报，那就是在ベリ 矿山即将进行拉尔瓦的公开实验。不过矿山在内陆，要赶去不一定来得及，而莉菲尔虽然很想去看，但由于自己在船上还有研究所以无法抽身。杰德表示这好办，他让莉菲尔解读船内的古代文字，班鲁迪亚还有很多机能没有被发掘，所以通过解读说不定就能解决。完成一个任务后来到甲板，卡侬诺又会谈起那个声音和自己亲生父母的事情。

10 公开实验调查

退到世界地图后进入班鲁迪Ⅱ号就会发生剧情，船已经改造完毕，这样就可以在陆地上航行了。另外船上也增加了新的设施，展望室在3F、科学部屋和医务室在1F，会客室4、5、6在3F。来到大厅发生剧情，公会中出现新的剧情任务"ラルヴァの公开デモを检视せよ"。接下任务后护送莉菲尔和吉尼亚斯前往ヘリー矿山，以后ヘリー矿山就可以前去了，此任务中两人强制参战。进入ヘリー矿山后，得知这次是利用拉尔瓦进行的爆破实验，各国的知名企业和学者都会出席这次公开实验，拉尔瓦的影响力正在逐渐扩大。来到2楼后一直往左上前进，在观察口发生剧情，外面响起了信号声，实验开始。伴随着剧烈的爆炸，一座山被夷为平地，莉菲尔难以想象拉尔瓦竟有如此巨大的威力，如果有人图谋不轨将其恶用，后果将不堪设想。自动回到班鲁迪Ⅱ后任务完成，公会中追加新支线任务。

11 过格

任意完成一个任务后回到大厅，鲁卡买来了报纸，上面表示最近纳迪的活动变得越来越频繁了。他们信奉"玛娜才是世界真正的根本，人类的文明应该倒退，从而与玛娜的恩惠相调和"，正是以此为理念，纳迪一直都在消费玛娜巨大的先进国进行恐怖活动。进入机关室会发生一段剧情，阿妮丝抱怨起了她的父母。再完成一个任务，前往大厅发生剧情，《神话传说》的主角赛内尔（セネル）来到了船上，他是受皇国海军业务委托的民间海军部队，由于听说公会需要海上活动的专家所以被派遣到了这里。来到机关室，赛内尔正式被迎接为"自由"的一员，而库罗艾（クロエ）也由原公会移籍到这里。在1F通路1可以和这两位新成员打招呼。再完成一个任务后进入大厅发生剧情，在报纸上又看见了纳迪的后续报道，似乎大量消费玛娜的国家和导入拉尔瓦的地域都成为了恐怖组织的目标。公会成员们认为，浪费能源固然不是好事，但纳迪所倡导的文明倒退也并不现实。一方面责备玛娜的大量消费，一方面又否定拉尔瓦这样的代替能源，纳迪显然完全陶醉在了自己的世界中。

12 拉尔瓦推进派

再次完成一个任务后进入大厅，缇娜表示之前的公开实验似乎使拉尔瓦得到了急速普及，调查它们的使用分布后发现，它们多被一些小国使用在原本贫瘠的土地上，目前看来似乎和大国军事转用的研究没什么关系。来到机关室，罗塞特（ロゼット）村的难民来到了船上，他们是来自《幻想传说》中的克雷斯（クレス）、敏特（ミント）、切斯塔（チェスター）、阿琪（アーチェ）和铃（すず）。罗塞特村本来也受到过少量玛娜的恩惠，但是最近拉尔瓦导入村中以后事情就发生了变化，拉尔瓦推进派认为拉尔瓦更能为村子带来繁荣，所以破坏了玛娜储藏设备，一些拥护玛娜的人们遭到了谴责，部分不喜欢争斗的村民不忍推进派的压制，纷纷离开了村子。

再次完成一个任务，铃表示自己要离开船一段时间去对纳迪进行调查，既然罗塞特村已成现在的状态，那么他们可能会将村民视为企图排除玛娜的危险分子，留在村中的村民也不见得安全。

13 铃的秘密侦查

来到大厅发生剧情，帕宅尔说她救了一个受伤的红发青年。再完成一个任务后进入大厅，帕宅尔表示红发青年仍然在昏迷中。完成两个任务后回到机关室，铃侦查回来了。她在调查纳迪的过程中，发现了拉尔瓦的生成场所，也就是发明拉尔瓦的杰尼斯的所在地点，而纳迪似乎准备破坏那里。杰德表示应该立刻出发前往，在杰尼斯说出拉尔瓦到底是什么来历之前不能让他死。

14 在杰尼斯的研究所

公会追加新剧情任务"ラルヴァの生成方法を探れ"。杰尼斯的研究所位于アメールの洞窟西侧深处。主人公要和克雷斯、切斯塔一起前去与杰尼斯接触，问出拉尔瓦的制造方法等，至少要获得拉尔瓦的详细资料和情报。来到アメ-ルの洞窟后在1层往西北前进，来到3层后再往西北方向走，切换场景后发生剧情。纳迪的人已经赶到了研究所，但不见杰尼斯的人，他们准备把这里的资料抢走然后烧毁这里。纳迪以为主人公一行是来收集拉尔瓦的，表示已经有大国在准备将其用于军事方面，并且有人在照射了拉尔瓦的强光后身体发生了变异。看到主人公没有退让的意思，纳迪的人召唤出了怪物。敌人是4只ネガティブファング，HP5000以上，弱点是火和光。战斗胜利之后纳迪的人逃走，主人公成功复制了资料，回船将资料交给莉菲尔，让她和杰德进行解析。

15 名叫阿修的男子

完成"ラルヴァの生成方法を探れ"后，公会追加一批新支线任务。完成一个任务后进入大厅，杰德推测杰尼斯可能已经丢下研究所逃到其他地方去了。此时背后传来一个陌生的声音，是帕尼尔救下的红发男子，他听到人们提到杰尼斯这个名字，就拖着虚弱的身体走上前来。众人把男子带回房间，杰德和他私自谈了片刻。事后杰德告诉主人公，男子名叫阿修（アッシュ），他似乎是为了阻止拉尔瓦被害而活动的，他以前在杰尼斯进行的实验中被照到了拉尔瓦，从那以后身体就发生了谜一般的变化，现在甚至连走路都不便，但就算拖着这样的身体，他也还是想向杰尼斯复仇。如果这一切属实，那就代表拉尔瓦对人类确实有害。

16 卡侬诺的双亲

完成一个任务后前往甲板发生剧情，卡侬诺又听到了有人呼唤自己，在她小的时候这只有在梦中才能听到，但最近她就算醒着也会听到这来自海里的声音，她认为这个声音来自她的父母。再完成一个任务，前往甲板会继续卡侬诺的剧情。她回忆自己的父母似乎是医生，对人非常友善，乐于助人。听帕尼尔说，他们似乎现在还在为那些需要帮助的人们而四处奔走。

17 拉尔瓦生成实验

回大厅的时候，来自《无限传说》的斯巴达（スパーダ）来访，成为了公会的一员。再完成一个任务，回大厅时来自《深渊传说》的尤利（ユーリ）和艾斯特尔（エステル）加入公会。回到机关室发生剧情，为了验证拉尔瓦的危险性和有效性，莉菲尔等人决定根据资料尝试着生成拉尔瓦，她需要前往实验现场的护卫兼助手。因为实验具有危险性，所以地点选在了ペリー矿山。公会中出现新的剧情任务"ラルヴァの生成実験の現場助手"，护送莉菲尔前往实验现场。进入矿山后一路往北走，来到2层后从东侧的出口前进可来到石切り场，记录点后是与BOSSロックワーム的战斗，它的弱点是火属性，战斗难度颇高，建议派等级最高的角色去。

18 与杰尼斯的相遇

战斗胜利后，莉菲尔按照资料的要求启动装置进行实验，原本经过1分钟就能够生成拉尔瓦，但此时却没有任何动静。此时突然从背后传来两个陌生的声音，提议切断世界树的根，令玛娜变少后再进行实验。跑过去一看，发现了拉尔瓦的发明者杰尼斯·卡恩，他正企图切断世界树的根，他表示如果一直这样依赖玛娜，人类将无法获得进步。拉尔瓦可以很方便地生产，但是必须在玛娜少的地方才能生成。说完后两人离去。莉菲尔没有去追，尽管理念不同，但也不能用武力让他屈服，因为这样就和纳迪没有区别了。回到船上向杰德报告，虽然实验没有成功，但我方还是掌握了制造拉尔瓦要去玛娜少的地方这样的情报。莉菲尔准备根据这条线索继续实验，并带走了克拉特斯、吉尼亚斯、罗伊德一起去进行实验，克雷斯表示自己也有事情要办，以上几人暂时离队。

19~20 帕尼尔的秘密

退到世界地图后再进入甲板发生剧情，无意中从帕尼尔处看到了卡侬诺小时候画的画。完成上一个剧情任务后，公会中又会追加一批支线任务。完成一个任务后回到大厅，敏特表示玛娜是生命之源，玛娜减少的话生命将无法孕育，这是拉尔瓦无法弥补和代替的。来到食堂发生剧情，帕尼尔说卡侬诺之所以把自己听到来自海中的声音告诉主人公，是因为她相信其是真正的救世主。卡侬诺和帕尼尔的故乡希布斯特（シブースト）已不复存在，那是一个人类和纳兹纳兹族共存的小村，卡侬诺的双亲都是很了不起的医生，帕尼尔是他们雇用来照顾幼年的卡侬诺的保姆。有一次帕尼尔带着年幼的卡侬诺外出时，村子发生了惨剧，由于天然气喷出和地盘下沉，村子瞬间被毁灭，全村的幸存者只有当时不在村中的卡侬诺和帕尼尔。也就是说，卡侬诺的双亲其实已经去世了，但帕尼尔一直都不忍心将这个事实告诉她。从世界地图进入甲板会再次发生剧情，帕尼尔告诉主人公，卡侬诺从小就经常在梦中听到声音，这个声音教给了她说话、剑术和知识，帕尼尔害怕这个声音有一天会带走卡侬诺。再完成一个任务回到大厅，帕尼尔会告诉主人公，所谓那个海中的声音是来自卡侬诺父母也是她善意的谎言，卡侬诺就是因此而憧憬着大海并搭上了班鲁西亚号。

21 天球仪

前往机关室发生剧情，有个叫肖（ショー・コーロン）的来自他国公会的秃老头拜托“自由”寻找一个叫做哈罗尔德（ハロルド）的人。与哈特对话，得知哈罗尔德总是做些破天荒的事情，所以被他国公会炒鱿鱼了，但是她之前的委托人为了诉讼她又重新找上了公会，为了对被害人负责，肖拜托公会找到哈罗尔德。剧情后琺拉暂时离队。公会中出现剧情任务“ハロルドを探し出せ”。前往カレンズ诸岛寻找哈罗尔德，那里的火山经常活动，以前有个村子曾毁灭过，是个很危险的地方。哈罗尔德以前公会中的同僚娜娜莉（ナナリー），以及来自异世界、希望回到自己世界的凯伊露（カイル）、莉娅拉（リアラ）也希望找到哈罗尔德，娜娜莉和凯伊露强制同行。地图上追加新迷宫レズン火山。来到火山1层后从西北的出口前进，在2层前进，在中央靠北的岔道可找到哈罗尔德，自动将其带回船上。

22 莉菲尔归来

肖表示哈罗尔德之前做的药全部都是失败作，她应负责把受害者医治好。可哈罗尔德完全没有反省的意思，表示自己要留在“自由”对拉尔瓦进行研究。最终，倒霉的哈特替哈罗尔德支付了赔偿金，哈罗尔德以留在船上进行研究的形式来还债。进入机关室，完成了寻找哈罗尔德任务的娜娜莉离队。凯伊露、莉娅拉和哈罗尔德三人加入公会。公会中追加一批新支线任务。完成两个之后进入大厅，莉菲尔回来了，她表示拉尔瓦已成功生成。莉菲尔将拉尔瓦储存在一块红色的石头里带了回来进行研究解析，哈罗尔德也充满兴趣地准备帮忙。前往机关室后发生剧情，琺拉归队。

23 这是真的~ 24 负之想念

来到甲板发生剧情，卡侬诺表示自己3岁时在梦中听到了那个声音，5岁时沿着大海就能听到那个声音，那个声音教会了她很多。虽然听起来有些荒唐，但她表示这一切都是真的。

进入大厅发生剧情，拉尔瓦解析完毕。从结论来说，它是在自然界常见的能源中附属了负之想念的产物，所谓“负之想念”，就是愤怒、憎恨和悲伤。生产拉尔瓦意味着和产生诅咒无异。一直待在这样的东西旁边，精神和肉体都会受到侵蚀。玛娜稀少的土地，容易积留负之想念，所以就容易生成拉尔瓦。如果世界的生产玛娜的能力再这么下降下去，那到处都有可能积留负之想

念和污秽，不仅人，就连大地的活力都会衰退。进入机关室，莉菲尔表示既然知道了拉尔瓦的危险性，那么就应该立刻找到杰尼斯并阻止他。此时克雷斯回来了，他表示杰尼斯似乎正计划着切断世界树的根，赶紧去阻止他吧。

25 保护世界树的根

公会出现新的剧情任务“世界树の根を守れ”，接下任务之后与普蕾赛娅、泽洛斯一同前往粘菌の巣。进入迷宫后在1层入口附近的分岔路往右边走，会发现原本挡路的障碍被杰尼斯烧掉了，继续前进来到3层，从右边的道路前进可以看到记录点，继续前进就可以发现杰尼斯和他的助手。杰尼斯说自己从事拉尔瓦的研究并不是为了恶意伤害世界树，而是希望凭拉尔瓦的普及来帮助那些受玛娜的恩惠较少的地方。不过没说几句话，他们就逃走了。继续前进，切换场景后从左上的出口前进即可来到世界树の根。把拉尔瓦产生原因的真相告诉了杰尼斯后，他也大为震惊，并表示在验证这种理论的正确性之前会停止实验。助手想要上去解除炸毁世界树炸弹的开关，但却阴差阳错地启动了它。伴随着爆炸，黑色的气体从世界树冒出，有个男子从世界树中走了出来，与众人展开了战斗。BOSS的弱点是光属性，其威力非常高，HP也在2万8000以上，有时他的攻击还会使我方中毒，对付他难度还是挺高的。战败的男子体势崩溃，无法再进行攻击，消失在主人公面前。

26 痛苦的报告

回去班德由亚号将事情告诉莉菲尔，听到这些，哈罗尔德冲出了房间独自赶往了粘菌の巣，对世界树的喷出物进行分析。公会中追加一批新支线任务。完成两个任务后来到大厅发生剧情，哈罗尔德调查回来了，表示世界树喷出的是“负”。为什么生成玛娜的世界树会喷出负呢？此外，更严重的问题是世界树受伤的根部正在急剧衰弱，回复很困难。玛娜的生产量变得更低，世界树的力量也正在变得越来越弱，如放任不管人们将难以生存。

27 杰尼斯来访

完成一个任务后进入大厅，杰尼斯·卡恩来到了船上，他对自己伤害了世界树表示歉意。同时，他也带来了关于拉尔瓦的报告，输入到各个村子中的拉尔瓦突然暴走，植物和动物发生了异变，开始危害人类。杰尼斯认为这都是他伤害了世界树根所导致的。哈罗尔德分析这是负感情形成了连锁，拉尔瓦接触到了世界树根喷出的负，形成了更为巨大的危害之力。在交谈的过程中，阿修拿着武器走上前来，准备向杰尼斯复仇，被主人公拦下。在杰德的劝说下，阿修放下了武器，加入了公会。为了谢罪，杰尼斯回到自己在矿山的研究所进行对策的研究，临走时他见到了帕尼尔，似乎对她的样子非常着迷……进入大厅是关于阿修加入公会的对话，进入机关室会发生一段卢克和阿修的剧情。

进科学部屋和杰德对话出现个人委托“グランマニエ国からの指令”，1F通路1和贾内尔对话开始出现其个人委托“セォルとクロエの修行”。

28 精灵与人共存的村子

完成一个任务（或个人委托，下同）后从世界地图来到甲板发生剧情，娜娜莉受不了原先公会的领导者，辞职加入了“自由”。与她一起转会的还有来自《宿命传说1》中的斯坦（スタン）、露蒂（ルーティ）、利昂（リオン）、菲莉娅（フィリア）和伍德洛（ウッドロウ）。在休息室中和几位新人打招呼，出门后会有和凯伊露的对话，他虽然知道自己的父母在这里，却无法相认，因为这样会改变今后的历史。在食堂和帕尼尔交谈，在会客室1和《无限》三人众交谈都有特殊对话。完成两个任务后进入机关室，从加雷特（ガレット）村来的阿妮（アニー）前来委托，拜托公会找出救世主。因为住在加雷特的精灵预知了救世主的出现。莉菲尔对人类与精灵共同居住的村子产生了浓厚的兴趣，建议公会的人直接去问问村里的精灵说不定更好。

29 白银之森

30 冰之精灵

重要任务“ガレット村の精灵を求めて”出现，接下任务后阿妮、鲁卡加入队伍同行，目的是前去村中与冰精灵赛璐西斯（セルシウス）见面，并寻找救世主的线索。来到世界地图后可以前往ガレット森林区了。

进入迷宫后往左上前进，在下一个场景可以见到同样来自《重生传说》中的玛奥（マオ）和尤金（ユージーン）。村子已经充满了魔物，已无法住人，尤金等人正在帮助村民们避难。玛奥说，赛璐西斯似乎也受到了负之想念的影响，最近有些异样，用冰将维格（ヴェイグ）的女友克莱尔封了起来。维格一人去追赛璐西斯，前往冰の泷了。继续前进进入冰の泷，在记录点后方看到维格，他准备与赛璐西斯对决。帮助维格打败了赛璐西斯后，赛璐西斯恢复了正常，克莱尔也从冰柩中解放了出来。赛璐西斯见到了主人公，认定其就是传说中的救世主，人们均震惊不已。加雷特村的难民们在杰德的帮助下由皇国所接纳，维格、尤金、玛奥、阿妮、赛璐西斯正式加入公会。

31 救世主?

救世主身上会发出只有精灵才能看见的光，赛璐西斯正是凭着这点才判断主人公就是救世主的。赛璐西斯又告诉了众人一些关于世界树不为人知的事情。世界树具有接受负、将其净化并还原成“无”的能力，以此来抵消这个世界上的负之想念，而精灵就是负责将负输送到世界树的使者。由于根部受伤，世界树的能力大幅削弱，负之想念大行其道，魔物横行。但这还不是最可怕的，负之想念的化身“盖迪”（ザ・デ）原本是在世界树内部诞生、消亡、诞生这样进行轮回的，但现在世界树和精灵的力量都遭到了削弱，盖迪有可能会来到人间。

32 缓慢走向破灭

报告上个主线任务后获得称号“光をまとうもの”，与此同时公会中新增一批支线任务。此时可以去各处转转和新加入的几位成员打招呼。在食堂可以接到帕它尔的个人委托。完成一个任务后从世界地图进入甲板发生剧情，在普雷赛娅的提醒下，主人公突然想到盖迪应该就是当时从世界树中走出来的男子。把事情告诉莉菲尔等人，她们感到非常吃惊，同时也对人类产生的愤怒、妒忌等负感情对世界树带来巨大负担而感到自责。

进入会客室3会发生卢克的剧情，这里的设定和原作有些出入，他知道了自己和阿修是双胞胎兄弟的事实。从大地图重新进来会客室3后与卢克对话便可触发其个人委托。在会客室1和卢克对话，从大地图再次来到房间会触发其个人委托。完成一个任务后来到甲板，赛璐西斯表示必须将负和盖迪送回世界树，却苦于没有办法。受伤的世界树已经无法包容负，所以送往的终点应该是世界树的内部，但那里不是人类的世界，而是精灵的世界，因此必须借助到精灵的力量。可此时的赛璐西斯由于受负侵蚀的后遗症，已经无法再回到精灵的世界，无法肩负起传送负的责任。在操舵室和法拉对话，之后从大地图再次回到操舵室会触发其个人委托。

33 离家的青年

公会中追加新的剧情任务“失踪した民间人を搜索せよ”。这是一个民间人寻找离家出走的儿子的委托，经常“宅”在家中的18岁青年维克托（ビクター）不知怎么的经常跑到狱门洞去，而且不管多少次把他带回来，他总还是会回去。这次的目的是将其带回来，卡侬诺和柯莉特强制同行。

来到世界地图后在上追加新迷宫狱门洞。迷宫的构造不复杂，一直往北前进即可来到三途の川，记录点后方见到维克托，不过他似乎有点异样，身上被黑色的气息所包围，变身为巨大的地狱犬。BOSS战后维克托恢复了正常，他表示不想回去家里，因为家里为他决定好了一切，他自己想做的事情却得不到别人的认可。在柯莉特的劝说下，维克托找到了自己的价值，决定回家做自己爱做的事。报告完任务后，公会中出现一批新的支线任务。B1F通路2与凯乌斯对话，退回世界地图后再次进入可触发其个人委托。

34 扩散的一员

37 世界树的彼地

完成一个任务后进人大厅，人类的内战正在不断扩大化，这都是负不断扩散而造成的恶性循环。再完成一个任务后进人机关室，帮助卡依诺将药剂搬到科学部屋时，正好碰到莉菲尔在研究遗迹中发现的石板，莉菲尔无法解读石板上的古代文字，可卡依诺却可以轻易辨认出它们。在B1通路1和泽洛斯对话，退到世界地图后再来找他即可触发他的个人委托。

完成一个任务后进人大厅，帕尼尔苦于如何对卡依诺说出她父母已经不在的真相。再完成一个任务，前往大厅，斯坦的妹妹莉莉丝（リリス）追着哥哥来到了船上，加入了公会。完成一个任务后进人机关室，菲莉娅知道了粘在石板上的海藻到底是什么，它叫“マグネエラの藻”，细胞内可以产生强烈的磁力。生长这种海藻的地方会成为强力的磁场，一般的船绝对无法到达这片海域。为了进行进一步调查，莉菲尔筹划强化班鲁盘亚，让它可以承受磁场力。来到甲板，卡依诺有点失落，如果按照传说的那样，那么救世主在拯救了世界之后又会回到世界树中，她觉得有些依依不舍。公会中的同伴们都有着未来的梦想，但卡依诺却什么都没有，为了那个声音的正体，她来到了船上，如果声音不是来自她的父母，那么她就丧失了生存的目的。她祈盼着真相揭露的那一天，却又害怕真相是残酷的。进人船内发生剧情，盖迪准备破坏世界树，因为他总是被人类的负之想念而创造、又被扫还为无，这样的循环太过悲惨。

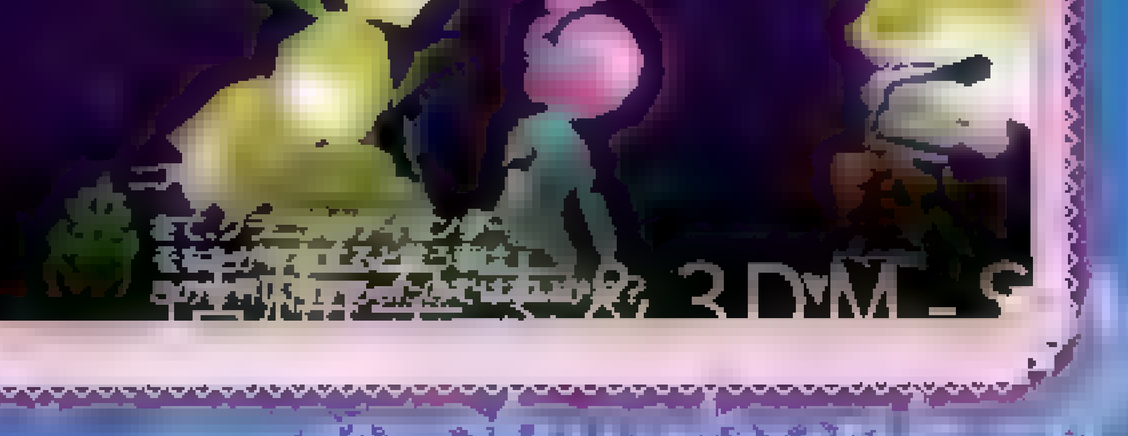
38 尼亚塔·美纳德

40 失忘的许诺

完成一个任务后来到甲板，船的改造已经完成了，这样就可以前往有强力磁场存在的海域了。卡依诺选择了勇敢克服恐惧，决定亲自和主人公一起，找出声音的真正来源。前往机关室后再前往甲板，船已经来到了那片海域，卡依诺凝望着大海，神情非常焦虑，脸色发青。她情不自禁地念出了“尼亚塔”这个在石板上发现的词，顿时，一座巨大的建筑物仿佛受到她的呼唤一样从海中浮出，包括卡依诺在内的所有人顿时目瞪口呆。

公会中出现新的剧情任务“ニアタ・モナドに潜入せよ”，配合莉菲尔前往建筑内部进行调查，同行的还有卡依诺。世界地图追加新迷宫ニアタ・モナド。迷宫中有很多传送点，注意不要迷路，入口上方的传送点可以一直前进到目标地点，传送到2层中央区后就好办了，一路直行踩传送点即可，此任务没有BOSS战。

迷宫中传来了一个声音，这个声音来自尼亚塔，莉菲尔提议要和他见面，但尼亚塔却表示这座建筑本身就是他。主人公等人现在所在的世界格拉尼迪（グラニデ），是尼亚塔的故乡帕斯卡（パスカ）孩子一般的存在，而卡依诺就是帕斯卡的救世主。那个名叫帕斯卡的世界寿命迎来了终点，已经不存在救世主了，如今的卡依诺准确来说，是持有了帕斯卡救世主的因子的存在。尼亚塔是为了永远守护救世主和帕斯卡，舍弃了肉体、寄宿于机器内的精神集合体，在故乡毁灭之后他也不会消亡，而是在各个世界穿梭并守望着这些世界。尼亚塔表示，世界树并不只是创造玛娜和救世主，还会创造新世界的种子，是一种能够创造世界的超生命体。世界可能被另外的世界创造，并且像人一样拥有“寿命”。在创造了新的世界后，世界的记忆也会传承，帕斯卡的记忆传承到了格拉尼迪。尼亚塔表示，负无法消除，只能依靠世界树的力量来转化，要让世界树吸收负之想念，应该先想办法回复世界树的伤口。一阵强烈的光芒后，尼亚塔将世界树回复的方法转写到了莉菲尔的记忆中。尼亚塔由于能量的匮乏，机能在逐渐衰退，在不能说话之前，他将卡依诺托付给了主人公。对于他来说，卡依诺就是她亲生孩子般的存在。



41

42

汇报任务后，公会中追加新的支线任务，对决任务开始出现。完成两个后来到甲板，卡依诺知道原来帕尼尔一直在骗她，伤心地失声痛哭，不过不久她便从伤痛中恢复了过来。莉菲尔将尼亚塔告诉她的回复世界树的三个方法告诉了主人公。第一，在混入针状物质的水晶中，寄宿深海中的满月之光，将其埋入很黑、很深的干涸之街；第二，模仿人类的花种，将其种植于发出三色光芒的地衣，将其放置在风吟之地；第三，以上两样都完成后，为世界树注入人们的活力。

回复工作先从第一个开始，根据推测，混入针状物质的水晶是"ルチルクォーツ"，深海中的满月之光则是生活在チュロス海底遗迹中的月光虫之光。公会中出现新的剧情任务"海底遺跡の月光"，前往位于海底的遗迹，斯坦和詹姆为同行者。

来到世界地图后出现新迷宫チュロス海底遗迹。迷宫很大，记得带够回复道具。迷宫本身不复杂，一路前进来到6层。BOSS战后将"ルチルクォーツ"沐浴月光虫之光，令其成为发光的石头，起名"ルチルブライト"。

43 帕尼尔的告白

由于尼亚塔机能变弱，卡依诺再也听不到那个熟悉的呼唤自己的声音了，虽然声音不是来自自己的父母，但在不知不觉中她却对这个声音产生了依赖。失去了生活方向的她变得迷惘，但帕尼尔鼓励她越是这样就越要坚强。帕尼尔告诉卡依诺，纳兹纳兹族和人不同，寿命要短得多，她现在18岁，但最多只有5年时间可以活了。帕尼尔想要看着卡依诺长大成人并结婚生子，但在寿命上却不允许她这样。卡依诺听后非常震惊。

在哈特处汇报任务后，公会中追加新的支线任务。完成一个后，前往甲板发生剧情。帕尼尔将一条项链和一条绳子交给了卡依诺，这些都是卡依诺父母生前留给她的。通过这个，帕尼尔想要证明给卡依诺看，其实她的父母非常爱她。面对即将终止的寿命，帕尼尔没有任何恐惧，卡依诺被深深感动，知道了自己一直都被帕尼尔深深地疼爱着，她决定改变自己，变得更加坚强。

此后和1F通路2的尤利对话，可以触发其个人委托。

44

公会出现新的剧情任务"ルチルブライトの设置"，任务是将"ルチルブライト"放置在"很黑、很深的干涸之街"。经克拉特斯分析，这个地方应该是マンダージ地下都市迹。这次任务克拉特斯会作为强制同伴同行。

来到世界地图后追加新迷宫マンダージ地下都市迹，来到7层的世界树の间后将宝石放置好。那里是对这个都市的居民来说具有特别含义的地方，现代的救世主就是在这里出现，引导人们结束了争夺玛娜的战乱，并于这里消失。这里的居民制作了过去救世主的武具，在战乱结束后担任了保管武具的责任，这些武具被叫做"光明武具"（レディアント）。剧情后自动回到船上。

45

46 发出三色光芒的地衣

汇报任务后出现一批新的支线任务。完成两个后进入大厅发生剧情，阿妮丝的父母给她送来了很多食物，让众人羡慕不已，但阿妮丝却一点都不开心。除了食物，帕尼尔说阿妮丝的父母还有封信要交给她，但阿妮丝没要。

回复世界树进入第二道程序，寻找发三色光芒的地衣。经判断目标为"トライライト モス"（三色地衣）。此时公会中出现新的剧情任务"トライライト モスを采取せよ"，前往サンゾの森3层采取トライライト モス，菲莉娅和佩吉为强制同行同伴。

在サンゾの森3层发生剧情，菲莉娅帮忙除

掉挡路的珊瑚礁，这样就可以继续前进了。在3层左下可以来到吊桥边，打开开关就可以放下吊桥，打开通往1层的捷径。在3层往右上方向前进可发现记录点，前方即可找到目标地衣，主人公采下后，伍德洛突然发现了奇怪的光景。得了几百年前就本已经根除的绿色斑点病的男子，以及穿着120年前就被皇国吞并已不存在的国家军服的士兵出现在人们面前，接着又逐渐消失，这到底意味着什么呢？

回到船上将地衣交给莉菲尔，但是关于模仿人类的花朵，学者们却怎么也想不起来到底是什么。汇报完任务后，新的支线任务出现。在会客室2中和罗伊德对话后再次进入找他，即可触发他的个人委托。此外，茜雷赛娅的个人委托也已出现。

47 残留思念

完成一个任务后来到甲板，主人公说起了在サンゴの森深处看到的幽灵景象。赛璐西斯说这是残留在世界的强烈思念，与负重叠累积，所以再现了过去的样子。人们的负开始获得身体并独自行走，如果负再加重，那么它们就会变为魔性之物。前往机关室会发生卡依诺的一小段剧情。

48 [illegible]

49 回声之花

再完成一个任务来到甲板，帕尼尔说她从海鸥处问到了花的线索，虽然不知道它会不会模仿人，但可以确认它会回应人们的说话。帕尼尔正要去向众人报告的时候，却摔在了地上，最近她身体越来越差，飞行越来越困难。

公会中出现新的剧情任务"エコー・フラワーの种を采取せよ"。这种会回音的花长在モスコビ-沙漠1层最深处的通道中，主人公的任务是去将它的种子取回来，鲁卡和伊利亚强制同行。

世界地图上出现新的迷宫コビ-沙漠。地图虽然不小，但没有迷路的危险。在最奥通路场景的右上方即可发现花朵。此时发生剧情，伊利亚开玩笑地说鲁卡经常尿床，结果花儿们跟着一起重复了起来，搞得鲁卡很没面子。花是找到了，但是种子却没有得到，于是主人公带着花朵回到了船上。将花交给学者们，接下来就只有等待花生出种子了，在此之前，回声花会一直反复说着鲁卡尿床的事情……

汇报任务后，公会中又追加一批支线任务。在ゴ"通路1和克拉特斯对话，回到世界地图后再来找他即可触发其个人委托。会客室6中和尤金对话，之后再来找他即可触发个人委托。大厅和克雷斯对话，之后再来找他可触发其个人委托。

50 两人剩下的时间

完成一个任务后进入机关室，莉菲尔说帕尼尔已经是同类中寿命较长的了，18岁已经是中年末期，进入中年后老化会急剧加快，并且无法挽回。来到大厅继续剧情，哈罗尔德告诉卡依诺，其实有一个延长帕尼尔寿命的办法，那就是让她坠入爱河，因为恋爱时分泌的荷尔蒙能延缓纳兹纳兹族的老化，而帕尼尔之所以能够推迟到现在才老化，正是因为其爱读言情小说的缘故。

51 前往风吟之地

完成两个任务后进入机关室，菲莉娅表示终于从回声花中取到了种子，只要在一色地衣播种，就可以完成苗床（シード・ベッド）。那风吟之地又是哪里呢？听缇娅说，目标地点貌似是メスカル山脉。公会中追加新的剧情任务"シード・ベットの设置"，目的是将苗床放置在山脉3层的笛岩处。

接下任务后世界地图上出现新迷宫メスカル山脉，缇娅和利昂为强制同伴，此任务的BOSS较强，如果没练缇娅和利昂建议把他们练到30级以上。来到3层中腹后见到一位身穿蓝色铠甲、手持巨斧的蓝发神秘男子，他似乎认识主人公，想要置其于死地。其实这个男子主人公不认识，但玩家们应该很熟悉了，他就是来自《宿命2》中的巴

鲁巴托斯（バルバトス）。

巴鲁巴托斯的HP在3万以上，虽然不算多，但其攻击强劲。和原作中一样，我方如果使用道具他就会使用秘奥义。不过幸好是单体的。战胜他之后来到3层5合目，从右上方前进即可来到苗岩处，将苗床放置好后，种子开出了回声花，花儿开始模仿风和笛子的声音。

52 巴鲁巴托斯

进入机关室后，克拉特斯根据礼昂的描述，判断那名蓝衣男子就是巴鲁巴托斯。他活在太古时代围绕着玛娜展开的战乱中，但是他想要得到的并非玛娜或权力，而是与强者的不断战斗，而救世主便是其想要战胜的对象，因为他痛恨只有救世主才是光明装备的所有者和继承者。主人公们见到的那个巴鲁巴托斯，是留在这个世界的“负之记忆”，是负再现了巴鲁巴托斯以前的姿态。也就是说，只要负不回到世界树，这种形态的巴鲁巴托斯便会不断出现。之后前往操舵室和基尔对话，回到世界地图后再来找他即可触发其个人委托。

53 请求杰尼斯的帮助

完成一个任务后前往大厅，接下来就只剩回复世界树的最后一道工序了，给世界树注入火山的活力。只要对世界树注入火山的能量即可，但是因为用量很大，要去火山采取的话差不多需要两年时间，这显然没法等。如何在短期内获得大量能量？哈罗尔德想到了拉尔瓦，接下来就是要去求助杰尼斯了。

公会中出现重要任务“ジャニスに协力を要请せよ”，前往ベリ矿山3层杰尼斯的研究所。哈罗尔德和阿修为强制同伴。进入矿山后发现纳迪的人也在找杰尼斯。在1层从右侧的道路前进，经过东侧联络通路来到3层。之后往北前进，来到杰尼斯的实验室，发现纳迪的人已经先赶到并以杰尼斯伤害世界树的罪名准备对其下手。这次纳迪召唤出了巨大的BOSS，HP4万以上，弱点是水和光。战斗胜利后，纳迪在阿修的痛斥下准备改过自新，并准备以更加合理的方式来守护玛娜和世界树。

向杰尼斯说明来意后，杰尼斯将由多个矿物融合而成的奇妙矿石交给了主人公，这是一个名叫キメラ・クラスタ的、储藏拉尔瓦的器具。杰尼斯现在在为研究代替玛娜的无害能源而努力，本想也准备联络国家对他进行资金援助，杰尼斯终于不再走弯路，其聪明的才智已经成为这个世界的贵重财产。

去哈特处汇报任务，公会中追加新的支线任务。之后去会客室4和伍德洛对话，会客室3和凯对话均可触发他们的个人委托。

54 采取火山能源

公会中出现新的剧情任务“火山エネルギーの采取”，使用向杰尼斯借来的器具，去レーズン火山山顶采取火山能源，敏特和库罗艾强制同行。在2层记录点上方过桥，来到3层。之后往上方前进，通过4层后来到5层山顶。记录点后又见到了纳迪，它召唤出了BOSSフィアブロンク，考虑到火山的环境，其属性耐性自然是火。战斗胜利后采集到能量，但主人公的身体看起来似乎不太好，上次BOSS战后他就是如此，不免让人担心。

55 暂时的休息

由于主人公体力不行，为了让其修养，将キメラ・クラスタ放到世界树之覆的工作交给了其他人。完成一个任务后来到大厅，菲莉娅表示世界树之根已经回复完毕，但是将世界各地蔓延的负导向世界树的任务却依然没有解决，现在的爱蒂西斯也没有这个能力。再次来到大厅，会发

生一小段剧情。

再完成一个任务后进入机关室会发生一段赛瑙西斯和帕尼尔的剧情。进入科学部屋，哈罗尔德表示精灵和人类的能量震动率不同，只要令人类和精灵界的震动率相同，那么理论上就可以令通往精灵界的道路出现。莉菲尔想起了尼亚塔，此时如果能有他的帮助那该多好，可乐观的哈罗尔德则表示这其实好办，只要将尼亚塔修复即可。此后在科学部屋和哈罗尔德对话可以触发其个人委托，在大厅和阿琪对话可以触发其个人委托。

56 付会

公会中追加新的剧情任务“ニアタ・モナドの修复”，卡依诺和凯为强制同伴。哈罗尔德事先交给主人公的机器老鼠会感知尼亚塔内部需要修复的地方。这个任务有点麻烦，要在入口的三个方向根据机器老鼠的指示前往需要修复的地方，左右两边比较好办，因为都是单行的，转移点只有一个。上方那个稍微麻烦一些，注意不要看错老鼠的去向。每次修复完一个地方后建议按START退出迷宫重新进入，这样就可以更快地回到入口从而前往其他需要修复的地方。三个地方全部修复完毕后，从入口上方的转移点一路来到王座，这样就可以与恢复的尼亚塔对话了。尼亚塔将自己的意识转移到了一块小石头中，让卡依诺将其带回到船上，这样他就可以直接指示莉菲尔等研究人员了。尼亚塔表示要令人和精灵界的震动率一致需要特殊的天线，并把天线的制作方法告诉了学者们。

57 相向之刻

去机关室汇报任务，新的支线任务同时出现。完成一个任务后来到大厅会有一段剧情。来到甲板，尼亚塔会告诉主人公一些帕斯卡世界的事情以及那个世界的卡依诺的事情。之后在甲板可以触发阿修的个人委托。

完成一个任务后来到甲板，尼亚塔告诉卡依诺人们抑制感情的话，感情就会变得扭曲，从而变成人们无法接受的感情，这种感情越来越沉重，并不断向世界释放，这是现在世界树所负担的真正的“负”。来到机关室发生剧情，尼亚塔告诉卡依诺这个世界上并不存在绝对的“无”。再完成一个任务，来到机关室发生剧情，恰特表示库罗艾、阿妮丝和法拉突然不见了，当前任务是赶紧将她们找回来。

58 寻找库罗艾

クロエの捜索

公会中追加新的剧情任务“クロエの搜索”，前往サンゴの森4层最深处寻找库罗艾，赛内尔、卡依诺为强制同伴。如果之前已经放下过吊桥，在サンゴの森1层可利用吊桥直接到3层，到达4层后从左上的道路前进即可来到最深处。此任务面对的BOSS是由负形成的库罗艾，她的速度非常快，招式也和正常的库罗艾一样，而且攻击力很高，如果防御力和等级不高会被秒杀，弱点是光属性。

战斗胜利后回到船上，汇报任务后新的支线任务出现。此后在科学部屋、会客室4可分别触发莉菲尔和利昂的个人委托。

59 点亮明灯

完成两个任务后进入大厅，哈罗尔德在尼亚塔的帮助下制作成功了天线。公会中追加新的剧情任务“モスコビ 沙漠への A・アンテナ设置”。要将天线设置在モスコビ 沙漠7层的太阳门，尤金、玛奥强制同行。此任务的BOSS一共有4只，而且HP都在2万以上，得意属性都为暗，弱点为光，强烈建议先将OL槽蓄满后再去打，进入战斗后马上放秘奥义，并率先消灭掉シャドウガイスト。

回船汇报任务后，公会追加新的支线任务。在会客室6和阿妮对话出现其个人委托，会客室[illegible]对话出现其个人委托。

60 寻找珐拉

完成两个任务后前往甲板，尼亚塔借用卡依诺的玛娜帮助众人寻找到了珐拉的去向，但卡依诺却由于玛娜的缺失而倒下了，暂时离队。公会中追加新的剧情任务“ファラの捜索”，和礼德、基尔一起前往レーズン火山山顶寻找珐拉。各场景都走左上方的道路即可来到山顶，面对的敌人是负的珐拉，弱点依然是光属性。战斗胜利后回到船上，汇报任务后新支线任务出现。

61 通往黄泉回时间

（黄泉の国…）

前往科学部屋，哈罗尔德造好了第二个天线。公会中追加新的剧情任务“狱门洞～のA・アンテナの设置”。另外，食堂和克莱尔对话、会客室6和维格对话、会客室5与凯伊露对话均会出现他们的个人委托。第二个天线需要设置在狱门洞2层的黄泉の门，同行者为维格。来到2层的黄泉の门后依然是BOSS战，敌人又是4只，总的来说和第一次的差不多，先用光属性魔法解决掉シャドウガイスト，之后就好办了。

回到班鲁迪亚号，来到医务室后发生剧情，卡依诺吃力地感知到了阿妮丝的所在地点。在机关室汇报完任务后新支线任务出现，同时出现的还有新的剧情任务“アニスの捜索”。

62 寻找阿妮丝～63 卡依诺的微弱光芒

阿妮丝的所在地点是メスカル山脉，任务的同行者是杰德。在山顶面对的BOSS是负的阿妮丝，弱点依然是光。完成任务后回到船上，会客室4和斯坦对话可以触发其个人委托。尼亚塔建议主人公去看看卡依诺，她的情况依然不容乐观。来到医务室，发现卡依诺正在吃力地写着关于救世主的故事，并表示在自己写完之前，绝对不会倒下。

64 前往放逐污秽之地～67 打开通往精灵界的道路

完成一个任务后去大厅发生剧情，第三个天线的设置任务“ガレット森林区へのA・アンテナの设置”出现，赛璐西斯为强制同行者，而拖着劳累身体的卡依诺也坚持要同行。在途中会遇到盖迪，不过不会发生战斗。此任务只要来到目标地点即可，不会像以前那样进行BOSS战。

来到目标地点后，卡依诺劝说盖迪改变自己，但盖迪听不进去，并将自己身上的负转移到卡依诺的身上。卡依诺虚弱的身体开始忽隐忽现，生命已经到达了临界点，但她最终坚强地承受了负，并奇迹般地将它们转化成了玛娜，原本枯竭的身体也康复了。

任务完成后回到船上，开启通往精灵界的道路。原本将负导向世界树的进程很顺利，但中途盖迪突然出现令输送道路发生堵塞，积累的负凝聚成了一个异样的空间，出现在世界树的上方。为了让班鲁迪亚号开进那个异度空间，船需要进一步改造。

68 你的光辉～71 一起发光吧

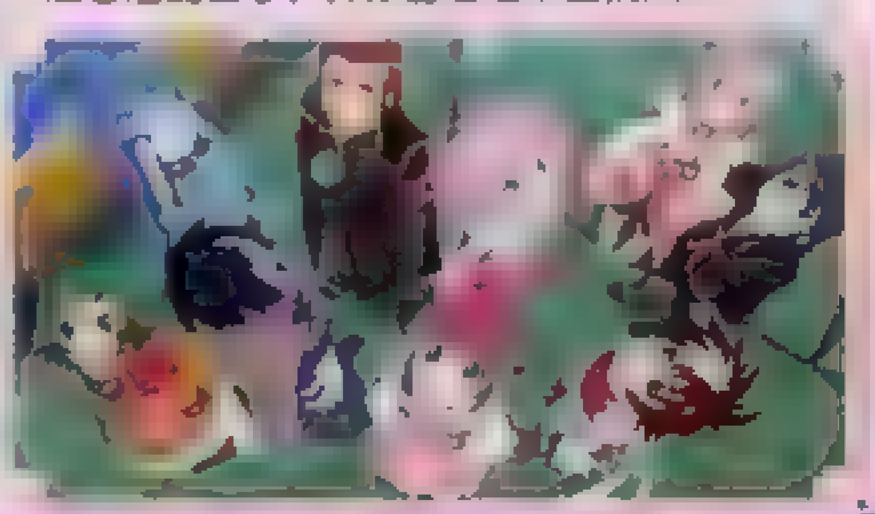
汇报任务后出现新的支线任务，完成一个任务后从世界地图来到甲板，班鲁迪亚号改造完毕，来到机关室，卡依诺对主人公能够将负导入……

开。公会出现新的剧情任务“ネガティブ・ネストを討て”，清除世界树上空的负之巢，使负再度流向世界树。此任务没有强制同行的同伴，应尽量派等级最高的同伴上阵。

世界地图上出现新迷宫ネガティブ・ネスト。虽然是本篇的最终迷宫，但是结构一点都不复杂。从1层右上方的道路可以来到2层中央区。该场景的左上、右上、左下、右下分别有一个BOSS，BOSS的HP均为10万，将它们全部打倒后，2层中央的封印就会解除。建议每打完一个BOSS后回船补充一下道具，这样会令后面的战斗轻松一些。

从封印解开的地方继续前进是与盖迪的战斗，应该尽量用其弱点光属性来对付他，并给角色装上暗属性的饰品。将其解决后建议在记录点记录，然后回船整备一下，继续前进就是最终BOSS战了。最终BOSSデウスエクスマキナ的HP虽然也才10万出头，但是攻击极为强劲，秘奥义为对我方全体攻击，并且还有技能使我方对其的物理攻击伤害降到极低，所以对付它绝对是一场持久战。建议队伍中的同伴等级都练到70级以上，并且装备防御暗属性的饰品。

战斗结束后就迎来故事的结局了，就像传说的那样，主人公最后不得不与大家告别，回到世界树中。负开始流向精灵界，世界树开始重新制造玛娜，光明充满了世界。“自由”的成员们纷纷告别，准备离开船回到自己的故乡。一个月后，卡侬诺回到了船上，并得知了一个惊人的消息，帕尼尔和杰尼斯闪电结婚了。如今的帕尼尔看上去容光焕发，爱情的力量让她仿佛返老还童般充满了活力，而一种无害的代替玛娜的新能源，也很快将由杰尼斯研制完毕。卡侬诺将一本书交给了帕尼尔，上面是她写下的关于救世主的故事，并且已经洽谈好的出版事宜。看着自己写下的救世主的故事，卡侬诺又回忆起了和主人公一起冒险的日子，并期盼着他早日归来



通关之后

通过后玩家可以生成通关存档，通关存档有两种类型，一种是“周回游戏”，选择这种存档类型读取通关存档后会回到游戏最初重新开始游戏；另一种是“继续游戏”，选择这种存档类型读取通关存档会回到最终剧情任务前，继续在游戏中进行冒险。

读取通关存档可以获得通关特典，特典内容如下。

1.各职业的等级、经验值等状态继承

2.获得称号“グラニデの救世主”

3.装备、金钱和道具继承

4.“HARD”、“MANIA”难度追加

5.隐藏迷宫世界树洞开放，迷宫为自动生成，敌人能力超强，16层的BOSS为《幻想传说》中的达奥斯（ダオス）

6.创建角色时能够进行更细微的设定（周回游戏时）

初期支线任务完成方法

剧情任务[illegible]の要人の救出”完成后[illegible]

クラゲス退治	★	复数退治	ホーマー	550G 23GP ミルク×2 15名声	打倒ゼンブの森1层的クラゲス8只
キラービ 退治	★	复数退治	トム	420G 20GP 研磨石[illegible] 2名声	打倒[illegible]1 2层的キラービー5只

ウラブスビ サ の納品依頼	★	狩り	リズ	720G 7GP オレンジ ×2 11名声	打倒サンゴの森 层的ウラブス 收集3个 ウラブスのハサミ
ウルフ退治	★★	复数退治	ボブ	840G 39GP ライス×2 26名声	打倒サンゴの森1层的ウルフ8只
オタオタ退治	★	复数退治	エマ	340G 18GP ゲ の元×2 12名声	打倒アメールの洞窟1 2层的オタオタ8只
ゲコゲコ退治	★	复数退治	トム	660G 23GP 盐×2 15名声	打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ8只
チュ チュン退治	★	复数退治	ボブ	340G 18GP リ ズ×2 名声12	打倒アメールの洞窟1 2层的チュンチュン8只
ブチブリ退治	★	复数退治	ウラ	420G 20GP ゲ の元×2 13名声	打倒粘菌の巣1 2层的ブチブリ8只
マンドロテ 退治	★	复数退治	リズ	420G 20GP 丸太×2 13名声	打倒粘菌の巣1 2层的マンドロテン8只
ライニネ ル退治	★	复数退治	ハ	420G 20GP オレン ×2 13名声	打倒アメールの洞窟1 2层的ライニネ ル8只
オ ールの納品依頼	★	生产	リズ	1000G 15GP カ ト ク×2、10名声	生产5个"オ ル"(原料为研磨剂 オパ ルの原石)
研磨剤の納品依頼	★	生产	ス ス	000G 15GP カ パーマト ク×2、10名声	生产3个"研磨剂 原料为 石ころ"]
スタの納品	★	生产	メリ サ	1000G 15GP オニギリ×2 10名声	生产3个" スタ" 原料为小麦粉 タマゴ オリ ブ)
ブローチ(赤)の納品依頼	★	生产	ズ	000G 15GP カ マト ク×2 10名声	生产5个"ブローチ(赤)"(原料为可在サンゴの森采掘的"赤サンゴ"和可在アメールの洞窟采掘的 赤真珠"]
ブロ チ 桃 の納品依頼	★★	生产		2000G 30GP カ ーマト ク×2、20名声	生产5个"ブローチ(赤)"(原料为可在サンゴの森采掘的"桃サンゴ"和可在アメールの洞窟采掘的"桃真珠")
赤サンゴの納品	★	采掘	エル	700G 8GP、カッパーマトック×2 配方"宝石细工"、5名声	在サンゴの森的1、2层采掘3个"赤サンゴ
オ ールの原石の納品	★	采掘	エル	700G 8GP カ マト ×2 5名声	在サンゴの森的1 2层采掘3个"オ ルの原石"
キノコの納品	★	采取	マクシマ	700G、8GP 铜の草刈镰×2、5名声	在粘菌の巣采取3个"キノコ
小麦の納品	★	采取	カ ナ	700G 8GP 铜の草刈镰×2 5名声	在粘菌の巣1 2层采取3个 小麦"
セージの納品	★	采取	モリー	700G、8GP 铜の草刈镰×2 5名声	在粘菌の巣1、2层采取3个"セー "
セボリーの納品	★	采取	ロヘルト	700G 8GP 铜の草刈镰×2 5名声	在粘菌の巣1 2层采取3个 セボ "
ルの納品	★	采取	ロヘルト	700G 8GP 铜 草刈镰×2 5名声	在サ ゴの森的1 2层采取3个" ル
ルベ スの納品	★	采取	モリー	700G 8GP 铜 草刈镰×2 5名声	在サンゴの森的1 2层采取3个" ルベ ス"
丸太の納品	★	采取	セヘ ト	700G 8GP 铜の草刈镰×2 5名声	在粘菌の巣1 2层采取3个 丸太"
ヘンダーの納品	★	采取	モ	700G 8GP 铜の草刈镰×2 5名声	在サンゴの森1 2层采取3个 ヘンダ
ウルフの牙收集	★	狩り	ヒエ ル	1080G 27GP ブルゲ ×2 18名声	打倒サンゴの森1层的ウルフ 收集3个"ウルフの牙
オタオタゼリーの入手	★	狩り	メ サ	480G 14GP ブルグミ×2 9名声	打倒アメールの洞窟1 2层的オタオタ 收集3个"オタオタゼリー"
キラービーの針の納品依頼	★	狩り	ヒエール	600G、15GP、オレンジグミ×2、10名声	打倒粘菌の巣1 2层的キラービ 收集3个"キラービーの针
ゲコゲコの舌收集	★	狩り	ヒエ ル	720G 17GP ブルグ ×2 11名声	打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ 收集3个 ゲコゲコの舌
ブチブリの叶	★	狩り	セヘ ト	540G 14GP ブルグ ×2 9名声	打倒粘菌の巣1 2层的ブチブリ 收集3个 ブチブリの叶"
ウラブス讨伐	★	修行	ト	1150G 23GP ライフボトル 15名声	和リ ト与ファラ组成三人队伍打倒サンゴの森1层的ウラブス15只
ゲコゲコ讨伐	★	修行	カイウス	150G 23GP ライフボトル 15名声	和カイウス与ルヒ 组成 人队伍打倒サンゴの森1层的ゲコゲコ15只
ウルフ讨伐	★★	修行	ト	1800G 39GP ライフボトル 26名声	和リッド、ファラ、キール组成四人队伍打倒サンゴの森1层的ウルフ20只

剧情任务 の公开ガモを检视せよ 完成后

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
铜矿石の納品	★	采掘	ス ス	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在ペリー矿山1、2层采掘3个铜矿石
铁矿石の納品	★	采掘	スミス	700G、8GP、カッパーマトック×2、5名声	在ペリ 矿山1、2层采掘3个铁矿石
铜の納品依頼	★	生产	スミス	1000G 15GP カ パ マト ク×2 10名声	生产5个铜(原料为 铜矿石")
铁の納品依頼	★	生产	スミス	1000G、15GP、カッパーマトック×2、10名声	生产5个铁(原料为"铁矿石")
スチールの納品依頼	★★	生产	M アックタト	2000G 30GP カ マトック×2 20名声	生产5个 スチール"(原料为铁 铜)
アタスヒ ク退治	★★	复数退治	トム	080G 42GP カ マトック×2 28名声	打倒ペ 一矿山1 2层的アックスヒ ク8只
ウインドミ ト退治	★★	复数退治	トム	1200G 44GP ト ×2 29名声	打倒サンゴの森 层的ウインドバット8只
ウオ ト退治	★★	复数退治	ボブ	1200G 44GP ゲ の元×2 29名声	打倒サンゴの森2层的ウオント8只

オ・ン退治	★★	复数退治	レ・ョ・	1180G、42GP レモン×2、28名声	打倒アメールの洞窟3层的コ・ン8只
チュ・パ・退治	★★	复数退治	エマ	1 60G 42GP ・・・・×2 28名声	打倒ア・ルの洞窟3层的チュー・・8只
デカ・・退治	★★	复数退治	・リ	1240G、44GP グミの元×2 29名声	打倒アメールの洞窟3层的デカ・・8只
トレ・トクラブ退治	★★	复数退治	レヲーレ	1200G 44GP りンゴ×2 29名声	打倒サンゴの森2层的トレ・トクラブ8只
ロ・クル退治	★★	复数退治	・ウラ	1000G、4 GP 研磨剂×2 27名声	打倒ベリー矿山1、2层的ロックル8只
バット退治	★★	复数退治	ジミー	1000G、41GP 丸太×2、27名声	打倒ベリー矿山1、2层的バット8只
オ・ン大发生	★★	复数退治	・ョ・ジ	1640G 42GP 野菜サラダ×2 28名声	打倒アメールの洞窟的コバン12只
・・ト大发生	★★	复数退治	・ラ・ン	1400G 41GP グ・の元×2 27名声	打倒ベ・矿山1、2层的・・ト12只
茶のクチバシの纳品	★★	狩り	ピエール	1260G 30GP アップルグミ×2、20名声	打倒ベリー矿山1、2层的アックスビーク收集3个"茶のクチバシ"
コウモリの血	★★	狩り	ゼベット	1200G、29GP オレンジグミ×2、19名声	打倒ベリー矿山1、2层的バット 收集3个"コウモリの血"
タイラントタスの调查	★★★★★	调查	エマ	2000G 30GP、20名声	使用"スペクタクルズ"调查アメールの洞窟的タイラントタス
・・クスビーク讨伐	★★	修行	キ・ル	1850G 42GP ライフボトル 28名声	和キ・ル チャ・ト组成二人队伍 在ベリ・矿山1、2层打倒15只アックスビーク
ア・クスビーク讨伐	★★	修行	ロイド	2400G 42GP ライフボトル 28名声	和ロイド コレット ・・・アス组成四人队伍 在ベリー矿山1、2层打倒20只アックスビーク
ドレッドクラブ讨伐	★★	修行	アニス	2075G、44GP、ライフボトル 29名声	和アニス ジェイド组成二人队伍 打倒サンゴの森2层的ドレッドクラブ15只
・・ト讨伐	★★	修行	ゼロス	1700G 41GP ライフボトル 27名声	和ゼロス プレセア组成二人队伍 打倒ベリー矿山1、2层的バット15只
・・ト讨伐	★★	修行	リフィル	2200G 41GP ライフボトル 27名声	和・フィル ・ラトス ゼロス组成四人队伍 打倒ベリー矿山1、2层的バット20只
ロックル讨伐	★★	修行	ロイド	1700G 41GP、ライフボトル、27名声	和ロイド、コレット组成二人队伍 打倒ベリー矿山1、2层的ロックル15只
ロックル讨伐	★★	修行	ルーク	2200G 41GP、ライフボトル、27名声	和ルーク、ガイ、ティア组成四人队伍 打倒ベリー矿山1、2层的ロックル15只

剧情任务「ウルヴ・の生成方法を探れ」完成后

・フレ・・・调查	★★★★★	调查	・・	2000G 30GP 20名声	使用"スペクタクルズ"调查アメールの洞窟的・フレ・ア
ウォント讨伐	★★	修行	チェスター	2900G、44GP、ライフボトル 29名声	和チェスター、アーチェ、すず组成三人队伍 打倒サンゴの森2层的ウォント20只
コ・ン讨伐	★★	修行	セネル	2000G 42GP ライフボトル、28名声	和セネル ・ロエ组成二人队伍 打倒アメールの洞窟3层的コバン25只
コバン讨伐	★★	修行	チャット	2800G、42GP、ライフボトル、28名声	和チャット、アニス、プレセア组成四人队伍 打倒アメールの洞窟3层的コバン20只
チ・・・讨伐	★★	修行	ウェ ス	2000G 42GP ライフボトル、28名声	和クレス ・・ト组成二人队伍 打倒アメールの洞窟3层的チューバン15只
チュー・・退治	★★	修行	クレス	2600G、42GP ライフボトル 28名声	和クレス、ミント、チェスター组成四人队伍 打倒アメールの洞窟3层的チューバン20只
デカ・・讨伐	★★	修行	アーチェ	2150G 44GP ライフボトル [illegible]	和アーチェ チェスター组成二人队伍 打倒アメールの洞窟3层的デカ・・15只

剧情任务「ウルヴ・の生成实验の现场助手」完成后

ウォ・ト讨伐	★★	修行	ユ・リ	2225G 44GP ライフボトル 29名声	和ユー・ エステル组成 人队伍 打倒サンゴの森2层的ウォント15只
ウルフ讨伐	★★	修行	ルーク	1400G 39GP ライフボトル 26名声	和ル・ク ガイ组成二人队伍 打倒サ・ゴの森1层的ウルフ15只
ウインド・・ト讨伐	★★	修行	ルカ	2075G 44GP ライフボトル 29名声	和ルカ ス・・ダ组成二人队伍 打倒サンゴの森2层的ウインド・・ト15只
トレ・トクラブ退治	★★	修行	イリア	2700G 44GP ライフボトル 29名声	和イ・ア ルカ ス・・ダ组成四人队伍 打倒サンゴの森2层的ドレッドクラブ20只

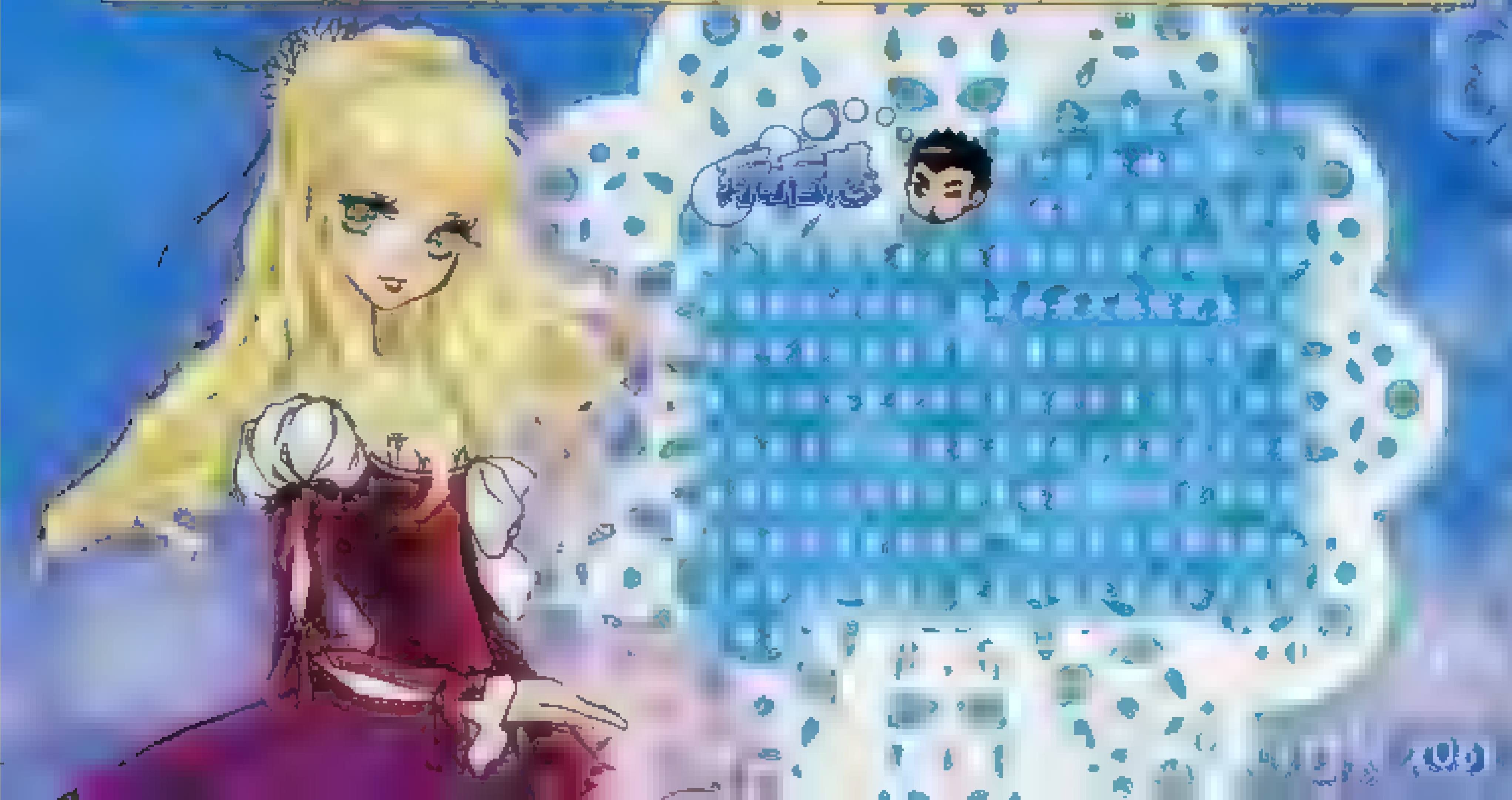
剧情任务「・・を探し出せ」完成后

アメ・ストの纳品依赖	★★	生产	・ナライ	2000G 50GP カ・・マト・ク×2 20名声	生产5个アメ・スト ,原料为アメジストの原石
アメ・ストの原石の纳品	★	采集	・ラ	700G 8GP カ・・オト・ク×2 5名声	在レ・ズン火山1、2层采掘3个アメ・ストの原石
激辛チキンの纳品依赖	★★★	狩り	メリ・サ	1800G 44GP ア・プルグ・×2 2・名声	打倒レーズン火山1、2层的ボ・ボ 收集3个"激辛チキン"
タイラントタスの讨伐依赖	★★★★★	复数退治	・ト	2700G ・4GP ・・・・ 69名声	打倒ア・・の洞窟的タイ・・トタス8只

ラフレンアンの讨伐依頼	★★★★★	复数退治	ノト	2700G 104GP 肉詰めとマン×2、69名声	打倒アメ ルの洞窟的ラフレンアン8只
オタレド退治	★★★	复数退治	ミウラ	1420G、60GP、サンゴ×2、40名声	打倒レーズン火山1 2层的オタレト8只
ポ ポ 退治	★★★	复数退治	オレンジ	1500G 60GP、オレンジ×2、40名声	打倒レーズン火山1 2层的ポーポー8只
レトゲュ退治	★★★	复数退治	ホーサー	1420G 60GP ゲミの元×2、40名声	打倒レ ズン火山1 2层的レトゲュ8只
ポーポー讨伐	★★★	修行	イリア	2550G、60GP、ライフボトル×1 40名声	和イリア、ルカ组成三人队伍、打倒レーズン火山1、2层的ポーポー15只
レドゲュ讨伐	★★★	修行	チェスター	2400G、60GP ライフボトル×1、40名声	和チェスター、すず组成三人队伍 打倒レーズン火山1、2层的レドゲュ15只

剧情任务「世界树の根を守れ」完成后

任务名称	难度	种别	委托人	报酬	要点
レ トセ ンの納品	★★	采取	ロベルト	1400G 15GP 胴 ク草耐糖×2 10名声	在粘菌の巣3层采集3个"レットセ ン
レ トセボ の納品	★★	采取	ロベルト	1400G 15GP 胴の草耐糖×2 名声	在粘菌の巣3层采集3个 レ トセボリー"
デスビ 退治	★★★	复数退治		1580G 62GP 研磨剤×2 41名声	打倒粘菌の巣的デスビー8只
デスビー大繁殖	★★★	复数退治	ホブ	2220G 62GP 野菜サラダ×2 41名声	打倒粘菌の巣的デスビ 12只
フォ シル退治	★★★	复数退治	ベリー	1580G 62GP 丸太×2 41名声	打倒粘菌の巣3层的フォ シル8只
ムス ブラ退治	★★★	复数退治	エマ	1660G 63GP ゲミの元×2 42名声	打倒粘菌の巣3层的ムス ブラ8只
デスビ ナイツの讨伐依頼	★★★★★	复制退治	ノト	2740G 104GP 肉詰めと マ ×2 69名声	打倒粘菌の巣的デスビーナイツ8只
ヘテロトウサの讨伐依頼	★★★★★	复制退治	ノト	2740G 104GP チャイ×2 69名声	打倒粘菌の巣的ヘテロトウサ8只
デスビーナイツの调查	★★★★★	调查	ヘイ ノ	2000G 30GP 20名声	用"スペクタクルズ"调查粘菌の巣的デスビーナイツ
ヘテロトウサの调查	★★★★★	调查		2000G 30GP 20名声	用 スペクタクルズ 调查粘菌の巣的ヘテロトウサ
オタレド讨伐	★★★	修行	スタン	2400ガルト 50GP ライフボトル、40名声	和スタン ル ティ组成三人队伍 打倒レズン火山1 2层的オタレド15只
デスビ 讨伐	★★★	修行	ロイド	1900G 62GP ライフボトル 41名声	和ロイド组成二人队伍 打倒粘菌の巣3层的デスビー10只
デスビ 讨伐	★★★	修行	カイル	2700G 62GP ライフボトル 41名声	和カイル アラ组成三人队伍 打倒粘菌の巣3层的デスビー15只
フォッシル讨伐	★★★	修行	ト	1900G 62GP ライフボトル 41名声	和リ ト组成 人队伍 打倒粘菌の巣3层的フォッシル10只
フォ シル讨伐	★★★	修行	プレセア	2700G 62GP ライフボトル 41名声	和プレセア ー ア ス组成三人队伍 打倒粘菌の巣3层的フォッシル15只
ムスシブラ讨伐	★★★	修行	カイウス	2000G、63GP ライフボトル、42名声	和カイウス组成 人队伍 打倒粘菌の巣3层的ムスシブラ10只
ムスシブラ讨伐	★★★	修行	リフィル	2000G 63GP、ライフボトル、42名声	和リフィル、クラトス组成三人队伍 打倒粘菌の巣3层的ムスシブラ10只



龙士传说 无限 加强版

Zill O'll infinite plus

PSP

《龙士传说》（简称为《ZO》）是光荣于1999年推出的一款高素质的RPG，其特点在于丰富的剧情和极其自由的游戏攻略方式，游戏没有固定的流程套路，全靠玩家自己的意愿去完成，代入感十足。虽然当年该作并没有热卖，但仍获得了较高的评价，于是继2005年PS2版的《龙士传说 无限》后，PSP版的这款《龙士传说 无限 加强版》再度和玩家见面。和PS2版相比，本作又增加了许多新要素，令整个情节更加饱满，老玩家有充足的理由去重温怀旧，而对于广大新玩家来说，这绝对是一款不可错过的RPG佳作。过多的溢美之辞都是多余的，请大家一起走进《ZO》的广袤世界中吧！

文 羽纹&Koflover　美编 chisun

系统详解

《ZO》的剧情可谓"海阔凭鱼跃"，但是系统比较复杂，建议初上手的玩家仔细阅读以下的介绍，有助于您更好地认识这个游戏，并创造出属于自己的世界观来。

操作说明

方向键、滑杆	控制角色移动
×	指令取消
○	指令确定、与其他角色进行对话、令战斗速度加快
△	打开菜单
□	开启、关闭城镇里各设施名称显示的功能
L、R	在指令菜单中切换角色

角色能力介绍

STR	力量：影响角色使用武器进行攻击的物理伤害值。
VIT	体力：影响角色受到敌方物理攻击时的伤害值以及提升等级时HP的上升量

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

INT	知力 影响通常属性魔法（火 水 土 风）的攻击力以及对敌通常属性魔法的防御力。
MIN	信仰 影响角色等级提升时MP的增长量 以及使用圣属性 暗属性魔法的攻击力和对敌圣属性 暗属性魔法的防御力。
AG	敏捷 影响角色在战斗中的先后手攻击关系以及发动会心一击的几率。
DEX	技巧 影响角色物理攻击的命中率 除此之外 打开迷宫中的宝箱也与该项能力有重要关系 这点在下文会重点介绍

角色创建相关

游戏开始之初需要玩家创建属于自己的角色，其中性别、生日、发色以及开篇问答等项目都会影响到角色的初始能力值。下面将这其中的基本关系公布如下以便于玩家更有针对性地培养角色。

首先要回答系统提出的第一个问题

Q 汝の魂の导き方を示せ（如何赋予你的灵魂？）

A1 神の手に魂を委ねる（由神来赋予灵魂） ·系统随机给出主角能力设置

A2 自らの手で魂を示す（自己来展示灵魂） ·自己来详细设置主角的能力

这里想必大多数玩家都会选择自己设置角色能力。那么首先是起名，只能用平假名、片假名、英文字母和数字来输入，不能使用汉字，比较令人遗憾。姓名对能力完全没有任何影响，姓名确定后接下来设置性别。男性的STR和VIT略高，而DEX略低；而女性是加强INT和AGI，VIT略低。但这个只是很细微的修正，并没有很大的影响。

角色性别对初始能力的影响

性别	STR	VIT	INT	MIN	AGI	DEX
男性	+1	+1				−1
女性	−	−1	+1	—	+1	—

然后是设定生日，这个影响较大，请参看下表：

生日对初始能力的影响

月份方面

1月	11	11	7	8	7	8
2月	9	10	8	7	9	9
3月	9	9	8	9	7	10
4月	9	10	8	10	7	8
5月	10	9	9	9	7	8
6月	9	11	8	9	7	8
7月	9	8	10	10	7	8
8月	11	10	8	8	6	9
9月	9	9	9	9	9	9
10月	8	9	8	8	9	10
11月	10	9	10	8	7	8
12月	10	9	9	10	7	7

日期方面

1日	—	—	—	—	+1	+1
2日			+1			+1
3日	+1		—	—	+1	—
4日	—	—	—	—	+1	+1
5日		+1	+1		—	—
6日	+1	—	—	—	—	+1
7日	—	—	—	+1	+1	
8日	—	—	+1	+1	—	—
9日	+1	—	—	+1	—	—
10日	—	+1	—	—	-	+1
11日	—		+1		+1	—
12日		+1	—	+1	—	—
13日	+1	+1	—			
14日	-	+1			—	+1
15日	+1	—	+1	—	—	—
16日	—	+1	—			+1
17日	+1	+1	—	—	—	—
18日		+1	—	—	—	+1
19日	+1	+1	—	—		—
20日	-	+1		+1	-	—
21日			+1	—	—	+1
22日	—	+1	—		+1	
23日	+1			+1	-	—
24日			+1	+1	—	-
25日	—	—	—	+1		+1
26日	+1	—	—	—	+1	—
27日		+1	+1	—	—	—
28日	-	—	—	—	+1	+1
29日	+1	—	-			+1
30日			+1		+1	—
31日		—	—	+1		+1

设置完生日之后是设定发色，一共有五种发色（黑、赤、青、茶、金）可选择，它影响到主角的初始精灵点数。

发色对精灵点数的影响

黑色	+30	+30	+30	+30
红色	+100		—	—

www.plumbook.c

蓝色	—	+100		
茶色		—	+100	
金色	—		—	+100

最后是回答一连串的开篇性格测试问题（日本人总喜欢搞这个），变相修正主角能力。各问题和修正能力的资料如下（以下问题随机出现，不计先后顺序）

Q 古代 王家 纹章を手 入れた。その纹章 は何か描かれこ、るか？（得到了古代的皇家徽章 这上面的画着的会是什么？）

A1 复杂に描かれた图形（复杂的图案） · 10 X

A2 翼を扩げた龙の姿（巨大双翅的龙形） · V

Q 一击必杀 剑技を极め 、 。汝 必要な ととな か？（想掌握一击必杀的剑术，你需要的是什么？）

A1 爆发的破坏力を生む体力（爆发的破坏力所要求的体力） · S

A2 一击で急所を王つ集中力（ 主会心所要求的集中力） · MN

Q 洞窟の奥深 、宝箱を见 た。宝箱 は何か ・ ・ か？（在洞穴深处见到了宝箱，里面会是什么？）

A1 不思议な纹章の刻まれた铠（刻着奇异徽记的铠甲） · VI

A2 眩、辉きを放つ宝石（绽放炫目光芒的宝石） · AC

Q 魔法の奥义を极め 必要な とこ な精神か？（想掌握魔法的奥义，所必要的精神是什么？）

A1 燃え上かる精神（熊熊燃烧的精神） 火精灵点数

A2 张り诘めた精神（绷紧神经的精神） · 水精灵点数

Q 大きな冒险を终え町 戻 こ 、明日は何を こ过 すか？（刚结束了一场大冒险回到了城市 明天该怎么度过呢？）

A1 宿で装备品の整备をする（休息时整理下装备） · EX

A2 のんびりと町を散策する（悠闲自在的在城市散步） · MN

Q 见知 ぬ少年か战 を挑 こ 。汝は 应 るか？（未曾谋面的少年向你挑战，你将如何应对？）

A1 战う理由を问いただす（询问战斗的理由） ++MN

A2 正面から相手をする（正面迎战） ++VI

Q 锭か か こ 。る坚牢な扉かある。 これを开 るか？（有一面挂着锁的坚牢大门，怎么打开它？）

A1 锭をはずそうとする（想办法把锁取下） · X

A2 扉を叩き坏そうとする（把门撞坏） · SR

Q 冒险 得 财产。汝 と こ大切なのはどち か？（在冒险中得到了两样财产 哪一种是你最看重的？）

A1 世界にふたつとない财宝（世界上独一无二的财宝） ++N

A2 自分たけの经验や思い出（自己的经验和回忆） MN

Q 实力 汝と互角 战士 る。战 と を狙 か？（面对和你势均力敌的战士 战斗时你会瞄准哪里攻击？）

A1 足を狙って动きを封じる（攻击脚部限制行动） · AG

A2 腕を狙って攻击力を下げる（攻击手腕降低攻击力） SR

Q 目 前に冒险者か危机 陥 。その冒险者 どんな者 こ か？（眼前有位冒险者陷入了危机 这位冒险者是什么的人？）

A1 勇猛な印象の女剑士（勇猛的女剑士） · N

A2 魔法が得意そうな优男（擅长魔法的优雅男子） ++V

Q 强 たい 思 时、汝か欲する力は次 とれか？（想要变强的话 你想得到什么样的力量？）

A1 困难を打ち碎く力（把困难打碎的力量） ++SR

A2 逆境に耐える力（忍受逆境的耐力） ++VI

Q 迷宫で魔法 剑を见つけた。その剑はどんな形を こ か？（在迷宫中见到魔法剑，这把剑是什么造型？）

A1 细身で锐利な片手剑（细长锐利的单手剑） · AG

A2 肉厚で重量感ある两手剑（厚重粗犷的双手剑） ++VI

www.plumbook.cn

Q 冒险の人生が終えて穏やかな暮らす时、あなたはどこに住みたいと思うか？（结束了冒险后想过安稳的生活，你愿意住在哪里？）
A1 季节と共に生きる田舎（四季分明的乡下）·土精灵点数
A2 変化にとんだ大きな街（变化巨大的街道）·火精灵点数

Q 伝説の勇者が夢に出てきた。彼はどんな表情をしていたか？（梦见了传说中的勇者，他会是什么样的表情？）
A1 強靭な意志がにじむりりしい表情（意志坚定的威武表情）·土精灵点数
A2 すべてを包み込むおだやかな表情（包容一切的平静表情）·水精灵点数

Q 強大な敵が行く手を阻んでいる。あなたはどう対処するか？（强大的敌人挡住了去路，你将如何应付？）
A1 弱点を探して色々な行動を取る（先寻找弱点再伺机行动）·INT
A2 自分の力を信じて正面から戦う（相信自己的力量与其正面交战）·STR

Q 魔獣が村を襲っている。あなたは何をするべきか？（魔兽正在袭击村庄，你首先会怎么做？）
A1 即刻その场で魔獣と战う（立刻到场和魔兽战斗）·AC
A2 魔獣を村の外に诱い出す（把魔兽引出村庄）·INT

Q 恋人が不治の病で死を迎える。あなたは今何をするべきか？（恋人得了不治之症将会死去，你如今会怎么做？）
A1 最后の时までそばにいる（最后时刻陪伴在其身边）·MAN
A2 特效药を探す旅に出る（长途跋涉寻找特效药）·AC

Q 見知らぬ丘に独り立っている。あなたは最初に何を感じるか？（独自站立在从未见过的山丘上，你的第一印象是什么？）
A1 眼下に広がる大地の色（眼前一片无垠的大地之色）·土精灵点数
A2 吹き抜ける风の匂い（乱过风的气息）·风精灵点数

Q そこで広がる美しい草原に出た。あなたはここで何を望むか？（来到了广阔无垠的美丽草原，你最想做什么？）
A1 草原の美しさを絵にする（绘画出草原的美丽）·DEX
A2 広い草原の中を駆ける（在广袤的草原中奔跑）·AC

Q 山奥で冒険していて小屋があった。中にはどんな人物が？（在深山冒险时发现了小屋，里面会住着什么人呢？）
A1 魔法使い（魔法师）·INT
A2 狩人（猎人）·DEX

Q 大きな夕日が水平线に沈む。この时あなたは何を思うか？（看到巨大的夕阳慢慢向地平线沉没，你的感想是？）
A1 やってくる明日への希望（将要到来的明天的希望）·风精灵点数
A2 终わり行く一日への充实感（结束的一天的充实感）·火精灵点数

Q 冒険の人生を例えるならば、次のどれが近いと思うか？（如果要对冒险的人生做个比喻，下面哪个更合适？）
A1 流れに逆らい川を上る鱼（逆流而上的鱼）·水精灵点数
A2 自由气ままに大空を飞ぶ鸟（自由在天空飞翔的鸟）·风精灵点数

※首个增加能力的问题可以加2点能力，之后增加能力的问题都只加1点；首个增加精灵点数的问题可以加100点精灵点数，之后增加能力的问题都只加50点。

主角的出生地选择

设置完主角的能力，在正式开始游戏之前，还要回答最后一个问题：

Q あなたは今まさに冒険の扉を開かんとす。扉の向こうに見えるのはどんな风景か？（打开冒险之门时，眼前会是什么样的景色？）
A1 チュートリアル（入门说明）·男女主角共通
A2 王城のある大都市（有皇宫的大都市）·男主角专有
A2 地図にもない村（地图未标记的村庄）·女主角专有
A3 穏やかな田舎町（平静的乡下小镇）·男主角专有
A3 黄金色に輝く王都（金黄色的王都）·女主角专有

www.plumbook.com

A4 旅先の小さな町（旅途中的小镇）-男女主角共通
A5 暗に閉ざされし塔（不见天日的塔）-男女主角共通
A6 始まりの地（起始之地）-男女主角共通，通关一次后出现

这个问题的回答相当重要，它关系到主角的出生地点，回答不同，主角的出生地点乃至初始情节流程都不同。这样的话，算上通关一次后多出来的A6，共计九种不同的回答，也就是说有九位情节流程各异的主角供选择。从一开始的主角塑造到出生地的选择，已经足以让我们感受到《ZO》的高自由度了。想完整地体验剧情，不多通几次关是不可能的。

灵魂系统详解

"灵魂（ソウル）"系统是本作中的特色系统，游戏中的每位角色都有Brave（勇敢）、Kind（善良）、Search（探求心）、Belief（信仰）、Wild（自然力）和Cool（冷静）这六种能力，将完成城镇工会里所接受的委托和特定剧情结束后所获得的"灵魂点数（ソウルポイント）"自由分配到这六项属性上就能获得相应的灵魂。灵魂类似于其他游戏中的职业，不同灵魂所拥有的技能和成长率都大不相同。和《最终幻想战略版》一样，职业所提供的技能只需玩家花费每场战斗胜利后获得的"技能点数（スキルポイント）"就可以掌握，掌握后就能随意使用，不再受灵魂种类的限制。下面将灵魂的情报公开如下：

灵魂资料一览

普通系

ブルーフレア（Blue Flare）

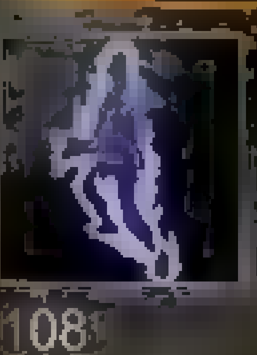
基本的灵魂形态，因为它只是未成型的混沌形态，所以没有任何特技，成长率完全随机。要尽快取得其他的魂来将之替代。

取得条件：游戏初期拥有
成长率：随机成长+8
技能：无

Brave系

这个系列的魂基本都是战士职业，比较侧重STR和VIT方面的成长，是队伍中物理输出和承受伤害的主要对象。

グロウファイター（Glow Fighter）



基础的Brave系灵魂，成长率一般，也没有什么实用的特技，应尽早升级为其他高级的魂。

条件：Brave≥2
成长率：STR+3、VIT+3、INT+1、MN+1、AG+2、DEX+1

技能

ヘイストアタック	100	连续攻击二次（需蓄力一次）。
ハイパーブースト	100	高伤害强力一击（需蓄力一次）。

マイティブロウ（Mighty Blow）

比グロウファイター稍强，STR和VIT的成长率很高，技能"タワーブレイク"可以使使用者站在队伍最前列，保护身后的同伴不被近身攻击。

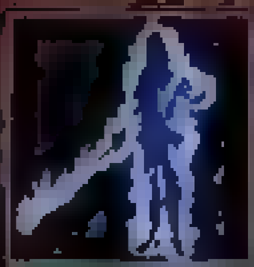
条件：Brave≥6、Wild≥5
成长率：STR+5、VIT+4、INT+1、MN+1、AG+1、DEX+1、随机成长+1

技能

メテオバースト	300	比ハイパーブースト伤害更高的强力一击（需蓄力二次）。
タワーブレイク	600	攻击后，自动站在队伍最前列。

www.plumbook.cn

ルーンファイター (Rune Fighter)



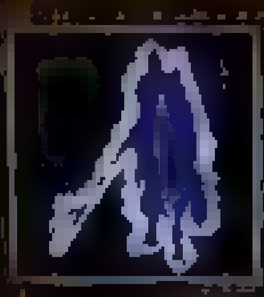
成长率比较均衡，最大的特点是能为武器或者防具附加精灵属性，并能够把武器中的精灵转化为魔法攻击（注意千万不要解放神圣或者黑暗属性的武器，否则后果自负）。

条件：Brave≥12、Kind≥1、Search≥5、Belief≥3
成长率：STR+3、VIT+4、INT+3、MIN 1、AG 2、DEX 2 随机成长+2

技能

エンチャント	200	为武器或者防具附加精灵属性（只能附火 水 土 风这4系）
スペルドライブ	500	把武器中附有的精灵属性转化为魔法攻击 使用后武器的附魔会消失

ロウフルブレイド (Lawful Blade)



除了STR和VIT外，MIN的成长也很高，特技"ホーリーハート"是不可多得的神圣系攻击，对黑暗系敌人极其有效。

条件：Brave≥18、Kind≥7、Belief≥4
成长率：STR+4、VIT+4、INT+1、MIN 4、AG 2 DEX+2、随机成长 2

技能

デモルゲート	800	单个恶魔系敌人即死 MIN越高成功率越高。
ホーリーハート	900	单体神圣系物理攻击

アークソード (Arch Sword)

注重STR、VIT和AGI的成长，能够连续攻击，容易发动会心一击和武器特效，配合"二刀流"技能的话效果更出色。

条件：Brave≥24、Search≥7、Belief≥7
成长率：STR+5、VIT+3、INT+1、MIN 2 AG+4、DEX+2、随机成长+2

技能

キザスラッシュ	800	连续攻击七次 需连续蓄力一次。
ソニックブロウ	1000	连续攻击两次

クロムハート (Chrome Heart)

Brave系究极职业，但反倒缺乏特色，总成长率高姑且算是它的优势所在吧！

条件：Brave≥34、Kind≥13
成长率：STR+4、VIT+5、INT+1、MIN 3、AG 3 DEX+2、随机成长 3

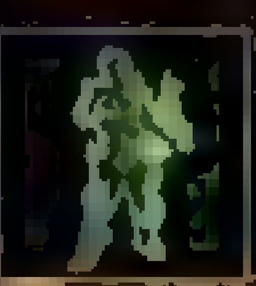
技能

ツイスタラップ	700	攻击敌单体 可产生麻痹效果。
オーラバーム	700	消耗自身最大HP的1 10 使用神圣系魔法攻击。
ギガバースト	800	比メガバースト更厉害的超强力一击（需连续蓄力三次）。

Kind系

这个系列的灵魂主要是远程攻击职业，但战斗力不强，不宜作为队伍的主力，惟一可用的就是究极魂"ファニーフェイス"。

ボウガンナー (Bow Gunner)



能力很一般，但技能都比较有用，学全后就没必要用这个职业了。

条件：Kind≥7
成长率：STR+2、VIT+2、INT+1、MIN+1、AG+3、DEX+2

技能

ハイゲライト	100	在攻击位于空中的敌人时也不会降低命中率。
スナイプレンジ	100	能够识别敌人的高低位置。
オンザフィート	300	使用后直接成为队伍最前列

アルバレスト (Arbalest)

成长率略高，但职业本身价值很低，主要是为了学习相关的技……以让……伍后列的成员也进行近身攻击。

话模杂志&3DM SM
www.plumbook.c

条件：Brave≥3、Kind≥8
成长率：STR+3、VIT+2、INT+1、MIN+1、AGI+3、DEX+2、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
エイムクラ ク	200	必定命中的一击（需蓄力一次）。
コンゲンタ ト	300	攻击时无视距离

ファニーフェイス（Funny Face）

Kind系究极职业，成长率依然很差，但是技能非常强大。

条件：Kind≥34、Search≥3、Coo ≥10
成长率：STR+1、VIT+2、INT+2、MIN+1、AGI+3、DEX+4、随机成长+2

技能

名称	必要技能点数	效果
ナオイザ ス	500	使敌伪角到达我方成员AG加倍。
デュアルゲ ト	600	让使用者可以连续使用两次道具
イル ジョ ク	700	一定几率使敌全体成为幻觉状态

Search系

这个系列基本都是法师职业，使用风、火、水、土4系精灵魔法，伤害输出很高，但因为MP消耗的关系，所以持续战斗能力远远不及战士职业。

ウォーロック（Warlock）

最基础的法师职业（明明叫做术士……），成长率很低，但要使用下位精灵魔法，必须拥有这个灵魂才行。

条件：Search≥2
成长率：STR+1、VIT+1、INT+3、MIN+3、AGI+2、DEX+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ロースペル	100	习得后可使用下位精灵魔法。
チャージスペル	300	让使用者该次魔法的伤害加倍（需蓄力一次）。
レベルジョン	100	能够看到敌人的HP和MP

ニルヴァーナ（Nirvaana）

进阶法师职业，可以使用上位精灵魔法是其最大的特点，"スペルブロック"在BOSS战中也是非常关键的技能。

条件：Search≥6、Belief≥1、Coo≥4
成长率：STR+1、VIT+2、INT+4、MIN+3、AGI+2、DEX+1、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ハイスペル	800	习得后可使用上位精灵魔法。
スペルブロック	900	使用后可以抵消一次敌人的攻击魔法

アガスティア（Agastia）

高级法师职业，INT和MIN成长很高并拥有强大的技能，魔法系角色必不可少的魂。

条件：Kind≥3、Search≥12、Belief≥5
成长率：STR+1、VIT+2、INT+5、MIN+4、AGI+2、DEX+1、随机成长+2

技能

名称	必要技能点数	效果
ユナイトスペル	800	习得后可使用复合精灵魔法。
デュアルスペル	2000	让使用者可以连续使用两次魔法

アムドゥシアス（Amdusias）

究极魔法师职业，成长率相当高并拥有多种独特的技能。注意要得到这个魂，Wild开始可不能太高。

条件：Kind≥11、Search≥34、Belief≥11、Wild≤8
成长率：STR+1、VIT+1、INT+5、MIN+5、AGI+1、DEX+5、随机成长+3

技能

名称	必要技能点数	效果
ウォークライ	400	让使用者在使用精神魔法时不消耗MP而是消耗HP。
ノァルノ ノ	800	让使用者在使用治疗魔法时不消耗MP而是消耗HP。
メンタルダイン	1000	消耗自身一定HP，将其转化为MP

www.plumbook.cn

Belief系

该系列主要是牧师职业，除了最基本的治疗和净化等魔法外，高级的魂还拥有强力的神圣系和黑暗系魔法，也是队伍中不可或缺的重要组成。

クレリック (Cleric)

基础牧师职业，要使用治疗和精神魔法，这个职业是必要前提。

条件：Belief≥2
成长率：STR+2、VIT+2、INT+2、MIN+3、AGI+1、DEX+1

技能

ヒーラースペル	100	习得后可使用治疗魔法。
マインドスペル	300	习得后可使用精神魔法

パトリアーク(Patriarch)

高级牧师职业，MIN成长最高，并拥有强大的神圣系魔法。

条件：Kind≥4、Search≥1、Belief≥6
成长率：STR+1、VIT+3、INT+2、MIN+5、AGI+1、DEX+1 随机成长+1

技能

ターンアンデッド	[illegible]	令全体灵系、不死系敌人即死 MIN越高成功率越高
ホーリースペル	1000	习得后可使用神圣魔法

ネガヴァニティア (Negavanitia)

Belief系究极职业，成长率非常高，并拥有使用黑暗系魔法的能力。

条件：Brave≥9、Kind≤8、Search≥8、Belief≥34、Cool≥5
成长率：STR+3、VIT+3、INT+3、MIN+4、AGI+3、DEX+2 随机成长+3

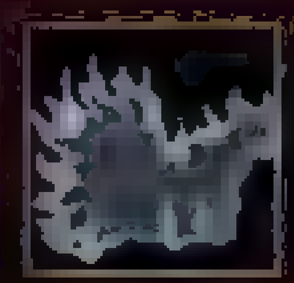
技能

	必要技能点数	
シャドウオーラ	1200	消耗自身最大HP的1/10 使用黑暗系魔法攻击
[illegible]	1200	习得后可使用黑暗魔法。

Wild系

Wild系列比较全面，魂的特点各不相同，各自拥有强大的技能。无论是要塑造强力的战士还是魔法师，都离不开该系列职业的支持。

グレイテイルズ (Gratalz)



Wild系基础职业，得到它主要是为了学习技能ルナカウンター。

条件：Wild≥2
成长率：STR+1、VIT+2、INT+2、MIN+1、AGI+2、DEX+3

技能

ルナカウンター	400	成功回避敌人攻击时自动做出反击。
センスオーラ	100	能够识别敌人的属性

ホワイトファング (White.Fang)

Wild系进阶职业，ゲイルラッシュ和ソルカウンター都是很有用的主打技能，战士必备。

条件：Brave≥4、Wild≥6、Cool≥1
成长率：STR+2、VIT+3、INT+1、MIN+1、AGI+4、DEX+2、随机成长+1

技能

ゲイルラッシュ	400	攻击后 再使用冲击波攻击敌全体。
ソルカウンター	700	受到物理攻击时 可以自动作出反击。
プロテクション	600	防御时能够抵御任何异常状态。

ブラックバイパー (Black Viper)

Wild系高级职业，INT和MIN成长最高，并拥有强大的[illegible]提升[illegible]单位的威力。

www.plumbook.cn

条件：Brave≥?、Wild≥19、Cool≥3
成长率：STR+1、VIT+1、INT+5、MEN+5、AGI+2、DEX+1、随机成长+2

技能

名称	必要技能点数	效果
ハイメガスペル	1200	让使用者该次魔法的伤害提高到 倍(需连续蓄力两次)。
スペルラ・・	2300	连续使用 次下位精灵魔法(不额外消耗MP)。
ダ・ク・ルト	700	单体黑暗系物理攻击

シャイニングレオ (Shinning Greo)

Wild系究极职业，STR和VIT成长最高，是战士职业必不可少的魂。オールアタック不但可攻击敌全体，还有可以让多个敌人都受到武器的特效。

条件：Brave≥8、Kind≥5、Wild≥31
成长率：STR+5、VIT+5、INT+1、MEN+1、AGI+3、DEX+2、随机成长+2

技能

名称	必要技能点数	效果
オールアタック	1000	使用强力的冲击波攻击敌全体。
・ーニングレイヴ	1600	消耗最大HP的1/10 连续3~5次攻击
ケラカウ・タ	1800	防御成功时 可以自动作出反击

Cool系

该系列相当于盗贼，虽然战斗能力一般，但是却有开宝箱的能力，是冒险时必不可少的成员。

グレモリイ (Gremory)

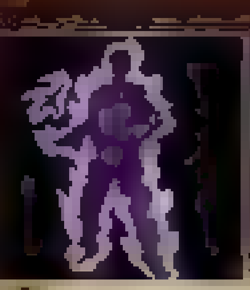
最基本的Cool系职业，"ディテクター"是前期开宝箱的必要技能。

条件：Cool≥7
成长率：STR+1、VIT+2、INT+1、MEN+1、AGI+3、DEX+3

技能

名称	必要技能点数	效果
ディテクタ	100	能够打开迷宫中的宝箱(需要相应的DEX)。
フェザ・タップ	200	下回合结束前 提升AGI和回避力。
ヘルムニートル	100	攻击敌单体 可产生中毒效果。

トリックスター (Trick Star)



进阶Cool系职业，拥有解除宝箱机关的重要技能。

条件：Brave≥1、Search≥4、Cool≥6
成长率：STR+1、VIT+3、INT+1、MEN+1、AGI+3、DEX+4、随机成长+1

技能

名称	必要技能点数	效果
ケンチ・トル	400	消耗MP使开宝箱的难度降低。
・ャトウ・・タ	600	必定发动会心一击。
・イントサイ・	500	即使在身后遇敌 也不会被敌人偷袭

ルナシャドウ (Luna Shadow)

高级Cool系职业，クイックアーツ是它最大的价值。

条件：Brave≥5、Wild≥3、Cool≥12
成长率：STR+3、VIT+1、INT+1、MEN+1、AGI+5、DEX+4、随机成长+2

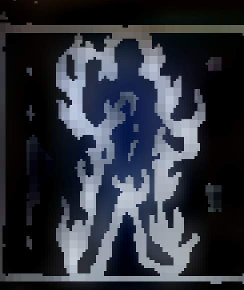
技能

名称	必要技能点数	效果
メガスラ・ュ	900	连续五次攻击 需连续蓄力两次。
デ・トスエ・	300	一定几率敌单体即死。
クイ・クア・ツ	1000	即使DEX不足，也可以开任何有DEX要求的宝箱

究极系

这两种特殊的灵魂是满足一定条件后通过剧情得到的，能力要比一般的灵魂强很多，但因为得到时也已经到了游戏的尾声，实用价值不大，只能满足下爽快感而已。

インフィニティア (Infinitia)



主角专有的"无限之魂"，能力很全面，并拥有独一无二的强大特技"インフィニット"。该特技不能学习，只能在装备该魂时才可以使用。

条件：主角已习得マイティブロウ、ニルヴァ・ナ、トリ・ウスタ・・トリア

MV
www.plumbook.cn

ク、アルバレス这六个系列的魂，并要求Brave≥6、Kind≥8、Search≥6、Belief≥6、Wild≥5、Cool≥6，然后在ネメア坠入次元空间的剧情发生后，在ロストール的广场得知无限之魂的消息，再到“古の树海”的深处完成相应情节，即可入手。

成长率：STR+3、VIT+3、INT+3、MEN+3、AGI+3、DEX+3、随机成长+5

技能

[illegible]	[illegible]	[illegible]
インフィニット	—	消耗最大HP和MP的1/2 敌全体神圣系魔法攻击

ウルグ

[redacted]破坏神ウルグ的魂，能力比“无限之魂”还要强大，最大的缺憾就是入手时间实在太晚……

条件：已入手“束缚の腕轮”、“嫉妒の首饰り”、“焦燥の耳饰り”、“禁断の圣杯”、“愤怒の锤”、“贪欲の盾”这六个黑暗神器，在“暗の门の岛”和破坏神ウルグ交战并获胜。交战前若主角等级大于等于50，则主角习得该魂；若低于50级，则是ネメア习得该魂。

成长率：STR+4、VIT+4、INT+4、MEN+4、AGI+4、DEX+4

技能

名称	必要技能点数	效果
トゥルーダーク		消耗最大HP和MP的1/2 敌全体黑暗系魔法攻击。

魔法

[redacted]作为一款RPG作品，各式奇幻的魔法自然不可或缺。本作的魔法分为两个种类，一是产生于火、水、土、风这四大元素的精灵魔法（四属性魔法之间的相克关系为火克水、水克土、土克风、风克火），二是仰仗信仰而来的神圣和暗黑魔法。要使用魔法必须先学会相应技能，譬如想使用初级火魔法，就必须先习得下位精灵魔法“ロースペル”这个技能，然后再累积属性点数到对应LV，这样才能被允许使用。另外，神圣和暗黑魔法可使用与否则取决于四项精灵属性LV中最低的一项。[redacted]

▲魔法的系统攻击无限制且无视系统修正的特性实在强悍。

ロースペル（下位精灵魔法）

名称	MP	属性	[illegible]	备注
ファイア	8	火	1	敌单体火属性魔法攻击。
アクア	8	水	1	敌单体水属性魔法攻击。
ストーン	8	土	1	敌单体土属性魔法攻击。
ゲイル	8	风	1	敌单体风属性魔法攻击。
ファトル	8	火	3	让敌单体陷入混乱状态。
ポイズン	10	水	3	让敌单体陷入毒状态。
ダスト	8	土	3	让敌单体陷入黑暗状态。
サイレント	1	风	3	让敌单体陷入沉默状态。
ストップ	4	火	4	地图上的敌人一定时间内停止行动。
インビジブル	16	水	4	一定时间内让主角处于隐形状态。
テレポート	6	土	4	向前方瞬间移动。
エスケープ	16	风	4	从迷宫中直接跳回入口处

ハイスペル（上位精灵魔法）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブレイズ	24	火	5	敌全体火属性魔法攻击。
フリーズ	24	水	5	敌全体水属性魔法攻击。
スタラグ	24	土	5	敌全体土属性魔法攻击。
ストーム	24	风	5	敌全体风属性魔法攻击。
アルカホル	28	火	7	让敌单体陷入混乱状态。
クライオス	36	水	7	敌单体即死攻击。
ペトリファイ	36	土	7	让敌单体陷入石化状态。
スキップ	26	风	7	味方单体战斗中AG两倍。
ヘルファイア	36	火	9	敌全体强力火属性魔法攻击。
ブリザード	36	水	9	敌全体强力水属性魔法攻击。
クエイク	36	土	9	敌全体强力土属性魔法攻击。
サイクロン	36	风	9	敌全体强力风属性魔法攻击

ユニオンスペル（高级组合精灵魔法）

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
スパーク	28	火、水、土、风	7	敌单体精灵力爆发攻击，威力为下位精灵魔法的四倍。
エナジーバースト	56	火、水、土、风	10	敌全体精灵力大爆发攻击，威力为下位精灵魔法的四倍

www.plumbook.cn

ユナイトスペル(组合精灵魔法)

[illegible]	20	火 水	6	增加我方单体物理防御力。
[illegible]	26	水 土	6	令敌人敏捷度减半 使用者INT越高成功率越大。
[illegible]	24	土 风	6	敌单体雷击 威力为下位精灵魔法的三倍并附带麻痹效果。
[illegible]	24	风 火	6	增加我方单体魔法防御力。
[illegible]	50	火 水	8	对敌全体使用巨大的火玉攻击 威力为下位精灵魔法的 倍。
[illegible]	22	水 土	8	对敌单体使用强力毒雾攻击 威力为下位精灵魔法的三倍。
[illegible]	50	土 风	8	敌全体雷爆攻击 威力为下位精灵魔法的 倍。
[illegible]	32	风 火	8	敌单体光线攻击 威力为下位精灵魔法的 倍

ヒーラースペル(回复系魔法)

[illegible]	8	无	1	回复我方单体HP30%。
[illegible]	16	无	3	回复我方单体HP60%。
[illegible]	32	无	5	回复我方全体HP30%
[illegible]	44	无	7	完全回复我方单体HP
[illegible]	92	无	9	完全回复我方全员HP

マインドスペル(状态系魔法)

[illegible]	12	无	2	让敌单体陷入睡眠状态 使用者MIN越高成功率越高
[illegible]	42	无	4	将自己90%的MP转移给我方另一单位
[illegible]	32	无	6	让敌全体陷入幻觉状态 使用者MIN越高成功率越高。
[illegible]	28	无	8	吸收敌方MP 使用者MIN越高成功率越高
[illegible]	36	无	9	敌单体即死 使用者MIN越高成功率越高

ホーリースペル(神圣魔法)

[illegible]	14	圣	1	回复我方单体除诅咒以外的异常状态
[illegible]	24	圣	3	敌单体圣属性魔法攻击。
[illegible]	62	圣	5	回复我方全员除诅咒以外的异常状态。
[illegible]	70	圣	7	令我方被打倒的同伴复活。
[illegible]	70	圣	10	敌全体圣属性魔法攻击

[illegible]ティスペル(暗黑魔法)

ダーク	20	暗	2	敌单体暗属性魔法攻击。
フレイム	40	暗	4	敌全体暗属性魔法攻击。
デス	26	暗	6	让敌单体即死。
カース	18	暗	8	让敌单体陷入诅咒状态。
デモリッシュ	60	暗	10	最强敌全体暗属性魔法攻击。

装备打造

本作不同于其他RPG游戏随着流程的不断推进就能在各个城镇中买到新式的武具，这里武器店的贩卖目录从游戏开始到最终通关都不会发生改变。玩家要利用锻冶屋来强化自己手头的装备。锻冶的过程中需要消耗"炼刚石"，而这种物品在完成某些特殊事件和特殊委托后可以得到，另外在各个迷宫的宝箱里也有不少，要特别说明的是在"ゼグナ矿山"、"死龙の洞窟"、"凤凰山"和"圣光石の矿山"这几个地方的矿藏（地面的闪光处）是可以反复取得的，不过两次前往取得的时间间隔为100天。

强化项目

[illegible] 增加武器的攻击力，一共可以升7级。根据武器的不同每提升一级所需要消耗的炼刚石数量以及攻击力涨幅均不相同，提升等级的必要金钱为500、1000、5000、12500、27000、50000。

[illegible] 更改武器的外形，可以直接在战斗画面中反映出来。另外还会稍微引起武器的攻击力、命中和重量等数据发生变化。

[illegible] 为武器附加毒、麻痹等异常状态效果，每把武器最多可以拥有三种异常效果，而增加一种均需消耗一个炼刚石，价格方面也是不菲的15000、65000、120000（防具是附加异常效果抗性）。

[illegible]得多。

话梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

游戏中除主人公外，其他角色都有自己的武具使用倾向，也就是说他们无法装备其他类型的武器，更有甚者登场时的默认装备是不允许更换的。在锻冶方面，特定角色的固定武器不能改变形状和附加属性，只能在强度上稍作文章，这点略微会让玩家感到有些受束缚。

装饰品一览

必胜のお守り	STR+5	无	获得的技能点数变为1.5倍。
天空神の魔除け	STR+5	无	战斗中每回合为装备者回复5%的HP
战神の腕轮	STR+10	无	战斗不能时复活。
豪腕の首饰り	STR+10	无	—
斗士の心得	VIT+5	无	—
[illegible]	VIT+5	无	获得的金钱变为1.5倍。
体力の首饰り	VIT+10	无	
魔道の指轮	INT+10	无	获得的技能点数变为1.5倍
知恵の首饰り	INT+10	无	
智神の指轮	INT+10	无	角色陷入气绝状态时MP全回复。
[illegible]	INT+20	无	获得的技能点数变为1.5倍
精灵母神の母符	MIN+5	无	战斗中每回合为装备者回复3%的MP
精神の首饰り	MIN+10	无	
[illegible]	AGI+5	无	获得的金钱变为1.5倍。
舌名神の[illegible]	AGI+5	无	会心一击概率+50%。
敏捷の首饰り	AGI+10	无	
盗人奥义	DEX+5	无	获得的金钱变为1.5倍
技巧の首饰り	DEX+10	无	—
柔软のお守り	—	无	陷入麻痹状态的几率下降50%
觉醒のお守り		无	陷入幻觉状态的几率下降50%
不惑のお守り	—	无	陷入混乱状态的几率下降50%
祝福のお守り	—	无	陷入诅咒状态的几率下降50%
健脚のお守り	—	无	陷入速度低下状态的几率下降50%
饶舌のお守り	—	无	陷入沉默状态的几率下降50%
朝日のお守り	—	无	陷入睡眠状态的几率下降50%
灯火のお守り	—	无	陷入死亡倒计时状态的几率下降50%
碎石のお守り		无	陷入石化状态的几率下降50%
光明のお守り	—	无	陷入暗暗状态的几率下降50%
神秘の宝玉		无	角色陷入气绝状态时MP全回复
城塞の宝玉	—	无	战斗不能时复活。
火柱の指轮	—	火	令敌人的火属性攻击伤害减半
火蜥蜴の腕轮	VIT+5	火	令敌人的火属性攻击伤害减半
炼狱の腕轮		火	令敌人的火属性攻击无效化
流水の指轮	—	水	令敌人的水属性攻击伤害减半
水鸟の羽饰り	DEX+5	水	令敌人的水属性攻击伤害减半
流冰の腕轮		水	令敌人的水属性攻击无效化。
大土の指轮	—	土	令敌人的土属性攻击伤害减半
ゴレームの腕轮	STR+5	土	令敌人的土属性攻击无效化。
凉风の指轮	—	风	令敌人的风属性攻击伤害减半。
大空の羽饰り	AGI+5	风	令敌人的风属性攻击伤害减半。
旋风の腕轮	—	风	令敌人的风属性攻击无效化。
青孕の指轮		圣	令敌人的圣属性攻击伤害减半。
清廉の腕轮	—	圣	令敌人的圣属性攻击无效化。
漆黑の指轮	-	暗	令敌人的暗属性攻击伤害减半。
无情の腕轮		暗	令敌人的暗属性攻击无效化

工会任务

在各个城镇中都会存在"工会（ギルド）"这项设施，玩家可以在这里接受来自各方面的任务委托，成功将其完成的话不但能得到金钱和经验值，还能得到引导灵魂出现的"灵魂点数"。工会的任务分为固定任务和事件任务两大类，其中固定任务包括护送特定角色到达指定地点的"护卫"、在指定地图寻找某种道具的"探索"、到指定地点清理指定怪物的"退治"、送信给某地某人的"配达"以及将受困角色从迷宫中带出的"救出"这五种。每个固定任务都会有难度显示和时间限制，如果在规定时间内未能完成或是被护送角色在中途死亡都算任务失败。事件任务方面会随着玩家所处的历史时期而出现，对事件任务的完成与否会直接影响到游戏的结局，这部分在流程攻略中会详细提到。另外需要说明的是，不断完成任务会使得角色的声望提高，这样就可接受到更多高级任务了。

▲利用护卫任务来赚取灵魂点数非常便利。

固定任务资料

配达	1 2	无时间限制	20 -1320	225 1040
护卫	1-2	无时间限制	30 -3960	270 4520
探索	2·4	6 -120天	80 - 6600	1260 7750
退治	2 7	6 - 48天	100 6600	1340 5560
救出	2 - 4	3 48天	120 7920	1580 6520

其他事项

遇敌

本作采用的是可见式遇敌方式，玩家在迷宫地图上能看见敌人，如果从背后靠近对方就能在战斗开始时发动制先攻击，这样对战况比较有利。当然，这条规则对敌人也同样有效，[illegible]被敌人发现，那么它们就会死盯住玩家控制的角色不放，这

诺梅森 & 3DM SMV
www.plumbook.cn

时只要加速跑到对方的可视范围之外就能令其放弃追逐。最后就是每场战斗结束后主角会有6秒钟左右的透明无敌状态，此时周围的敌人是无法看到我们的，并且主人公还能直接从对方身上穿透走过，利用这段时间在迷宫中赶路非常合适。

快速击破

"快速击破"是游戏战斗的一大特色系统，在战斗开始后迅速打倒出现的敌人就会出现"Fast Break"的字样，这样战斗结束后获得的经验值、技能点和属性点都会得到加成。具体数据为一回合内全灭对方，战后所得×5，两回合内全灭对方，战后所得×3，在三到四回合内解决对方的话，战后所得×2，耗费四回合以上才解决目标的话就无法享受数据加成的优惠待遇了……另外，如果角色的敏捷度超出对手很多的话，那么在一回合内还能行动两次甚至三次，这样无疑为短回合数内击破敌方提供了绝对的优势。

▲如果不好好利用快速击破的经验修正，那角色的等级提升将会非常缓慢……

开宝箱

▲游戏中的大部分武具都要通过开宝箱的形式来获得。

开宝箱算是RPG中一种极其简单的行为，不过在这部作品里想要开宝箱却没有那么简单。首先要开宝箱角色必须拥有"ディテクター"这个技能，游戏中的每个宝箱都有开启难度，难度越高对开宝箱者的DEX能力要求就更高。开宝箱的过程不算难，屏幕上会出现左右滑动的指针，只要看准时机按○键让它落在规定范围内就算成功。由于宝箱都设置有机关，一旦操作失误就会导致全员受到HP减少、陷入诅咒状态等不利影响，这对整个迷宫的攻略会带来一定的影响。

下面来说说另外两个和开宝箱有关的技能，首先是"アンチハードル"，学会后角色可以通过消耗MP的方式来降低指针的滑动速度，这样会便利不少。另外一个"クイックアーツ"可以查看宝箱的机关类型以及摆脱宝箱对开启者的DEX限制，不过开启角色的DEX如果与要求数值相差较大的话，那么成功打开宝箱的概率几乎约等于0……

情节流程概述

《ZO》最为复杂的就要数情节了，仅主角开始的初始流程就多达9种，随着游戏推进方式的不同，最终的结局竟然有53种之多！可想而知这其中的流程路线有多么复杂了。由于情节流程数量太多，而且又包含有大量概率发生或相互冲突的事件，按照一般RPG一样做流程攻略是不大可能的，在这里只能为大家介绍一下主线流程和人物事件，其中的关联还需要玩家深入游戏多多体会。

《ZO》的世界观和人物关系错综复杂，想要完美地攻略这个游戏是相当困难的。在游戏留下了什么遗憾（比如未能收到某些同伴或遗漏某些情节）是很正常的事情，不完美的游戏过程反而会给人带来真实感和重复游戏的动力，抱着轻松的心态去攻关，要比看着攻略滴水不漏地钻研游戏更有乐趣。

电脑杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

主线流程一览

《ZO》的故事情节是随着"历史事件"的发生而推进的。不管玩家自由触发过什么其他情节，只要没有完成触发历史事件的前提条件，游戏情节就不会推进。游戏情节的推进自然也会影响到各个人物的事件发生。总而言之，如果把整个《ZO》的情节比作一棵大树的话，那么历史事件就是树干，人物事件就是枝叶，缺少哪一部分都是不完美的。

主角初始事件概述

选择"王城のある大都市"的男主角

ロストール

广场·道场·酒场（解救フェルム）·城门（アイリーン加入）

ゼグナ鉱山

入口附近陷坑处（发生剧情并战斗，战败也没有关系）

[illegible]

冒险工会·スラム街·港口（乘船）

エンシャント

城门·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

选择"チュートリアル"的男主角

ロストール

广场·道场（和フェルム一同去锻冶屋，得到2个炼风石）·スラム酒场·酒场（解救フェルム）·道场·城门（アイリーン加入）

※之后流程同选择"王城のある大都市"的男主角

选择"地図にもない村"的女主角

ミイス村

森林（收集道具，ロイ暂时加入，永远都是19级）·神殿·森林（消灭所有怪物破除结界）·广场·神殿（回答第二项可得到"朝日のお守り"）·广场（セラ加入，回答第一项可增加其好感度）

エンシャント

冒险工会·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

选择"チュートリアル"的女主角

ミイスの村

森林（收集道具，ロイ暂时加入，永远都是19级）·广场（得到1000元和2个炼风石）·神殿

※之后流程同选择"地図にもない村"的女主角

选择"[illegible]"的男主角

テラネ

ボンガ家·森林（ナッジ加入）·ボンガ家·广场（任意回答均可）·道具屋·宿屋·ボンガ家

エンシャント

冒险工会·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

选择"黄金色に輝く田"的女主角

ノーブル

广场·田地（チャカ、レムオン加入）·广场·森林（任意回答均可）·领主の馆

ロストール

王宫（成为ノーブル伯爵并封为骑士，习得盾装备特技）·广场·レムオン邸·广场

エンシャント

冒险工会·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

选择"旅立ちの小さな町"的男女主角

[illegible]

宿屋·森林（ルルアンタ加入）·宿屋·郊外

ロストール

宿屋·王宫·宿屋·冒险工会·广场·饥えた者の迷宫

エンシャント

スラム街·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

选择"闇に閉ざされし塔"的男女主角

エンシャント

魔道の塔（ベルゼーヴァ助阵但不加入）·冒险工会（イーシャ加入）·贤者の森·猫屋敷·冒险正式开始

主线流程概述

将主线流程各个主角的初始事件完成后（到达猫屋敷）就正式进入游戏的自由发展部分。游戏共分为七个历史时期，某些人物、事件必须在相应的历史时期才会发生，提前或延后都不能触发。另外，游戏地图上显示的年代几乎不会对历史事件造成影响，倒是月份和日期会关系到某些事件，比如每年8月在斗技场举行的最强之战等。[illegible]玩家可以[illegible]在大陆各地进行冒险。

诸梅2…3DM-SMV
www.plumbook.cn

历史时期一

从猫屋敷事件开始，到ネメア即位为止。

完成多个冒险工会的任务，使声望上升到一定程度后，前往リベルダム的冒险工会，得知黑暗精灵袭击冒险者的消息。之后在街道遇到黑暗精灵オイフェ，和ネメア一起打败她后，回到此地的冒险工会接受“城塞都市迹”的调查任务。

进入ロストール郊外的“城塞都市迹”，会遇到强制剧情战，如果战斗胜利的话ネメア会出现并亲手击倒魔人バルザー；如果战败的话ネメア会加入，与其一同和魔人バルザー交战。完成整个事件后，回リベルダム的冒险工会交任务，之后在旅行的过程中，就会发生ネメア即位的事件。这个时期有充裕的时间去提升实力或者完成各个人物的独立事件，只要不完成这项调查任务，历史就不会推进。

历史时期二

从ネメア即位，到カルラ攻占东方城邦ロセン。

在各地的冒险工会可能会遇到ノエル一行人，之后一定时间内就会出现カルラ攻占东方城邦ロセン的事件。

历史时期三

从カルラ攻占ロセン，到アンギルダン攻打ロストール。

カルラ攻占ロセン后，一定时间内（具体触发条件不详）アンギルダン会去攻打ロストール，根据玩家所完成的支线情节不同，アンギルダン的命运也会有很大的不同。

历史时期四

从第一次ロストール侵略战，到カルラ占领自由都市リベルダム。

完成一定剧情任务（如暗黑神器收集、ティラの娘击破等等），在リベルダム以外的冒险工会得知カルラ将要攻打リベルダム的消息。之后再经过一段时间，リベルダム陷落。

历史时期五

从リベルダム陷落，到ジラーク攻打水之都アキュリース。

自由都市リベルダム陷落后，到冒险工会完成剧情任务“アキュリース的佣兵”。根据之前完成支线情节的不同，水之都アキュリース攻略战情节也会有所不同，具体内容在人物独立事件中会说明。

历史时期六

从ジラーク攻打水之都アキュリース后，到カルラ发布ロストール攻打宣言。

之前若完成风、火、水、土四巫女的一系列拯救事件的话，空中要塞ラドラス就会出现在地图上，否则的话则是アキュリース攻略战后一定时间内ラドラス出现。必须在ラドラス出现后一个月内前往这里，并在和シャリ战斗后15分钟内破坏深处的动力核，救出四巫女。未能及时完成的话，四巫女会死亡。

完成ラドラス事件，一定时间会发生オルファウス和ネメア父子争夺“魂吸いの指轮”的事件，并被自动传送到猫屋敷，之后オルファウス会暂时变成猫，以后将由其女ケリュネイア代替队伍编成的工作。这个事件完成后，一定时间后カルラ就会宣布攻打ロストール。

www.plumbook.cn

历史时期七

从カルラ宣布攻打ロストール，直到游戏结束，期间有很多很多重要事件。

首先，在战争爆发前，根据主角所处立场不同，要前往相应的地区请命作战，具体分支很多，后文中会详细说明。カルラ率领的ディンガル军和ゼネテス的ロストール交战后，ロストール的レムオン会发动政变，而ディンガル方的白虎将军ザラック同样也会造反，根据之前所完成的支线情节，主角可能参与其中改变其结局，或是作为一个旁观者得知该消息。

与此同时，无论随ネメア参与ゼグナ矿山的调查与否，ネメア都会因ジュサプブロ的袭击而坠入次元空间。之后去猫屋敷，从オルファウス处得知前往从“暗の门の岛”处可以前往次元空间拯救ネメア，但首先必须从“未开の森”处进入“ワッシャー岩”，接受海盗女ヒルダリア消灭大イカ的请求，之后就可以从这里乘船前往“古城”、“しぶき涡群岛”和“暗の门の岛”了(该事件可以在任何历史时期提前完成)。

到了“暗の门の岛”深处，会遇到シャリ，他在进行破坏神ウルグ的召唤仪式，若主角等级大于等于50级，ウルグ会附身到主角身上，主角将要与自己的分身作战；反之，ウルグ会附身ネメア并和主角交战。由于主角的分身和自己能力、技能完全相同，而且是一对一单挑，主角能力越强，这一战反而会越辛苦，一定要准备充分。

战胜ウルグ后会自动回到猫屋敷，オルファウス也加入了队伍，编成好队伍成员后，出发经过エンシャント时就会自动进入最终战，在城门口可以购买道具和回复。由于之后是连续的BOSS战，这里必须准备充分，尤其是备齐各种回复和解除异常状态的道具。

在成为魔城的エンシャント中要依次到“广场→王宫→废城”去完成最后的情节。根据整个游戏中所完成的支线情节的不同，最后的剧情和BOSS也会有很大差异，一些在剧情中堕落或者死去的角色(甚至是一些同伴角色)也可能会成为敌人，令人唏嘘不已。不过BOSS尽管因情节而异，但基本都是暗黑属性，神圣系攻击和魔法对它们非常有效，在迷宫中得到的神圣属性武器在这里更是无坚不摧，某种意义上来说最终战反而没有什么技术含量可言。需要注意的是，如果遇到神圣属性的BOSS“救世主エルファス”或“龙王”的话，反倒要配备好黑暗属性的技能和魔法，高攻击的无属性武器也可以，因为除黑暗属性外，其他属性攻击对对方的效果都很小。

完成这一系列最终战后，终于迎来了《ZO》的结局，可见游戏中一共有53个不同的结局，你所能实现的会是哪一个呢？

人物事件一览

《ZO》的各个人物事件才是整个游戏的重头戏，随着历史时期的差别，以及玩家所处的立场和行为的不同，这些人物事件也会朝着截然不同的方向去发展，想要穷尽其中的复杂关系，不付出大量精力是做不到的。但也正因为如此，重复游戏就有了充足的理由，每次游戏的情节都会不同，丝毫不感到单调。

注意人物事件的触发和所处历史时期以及人物的好感度都是有关系的，一般来说，交谈、组队等事件会增加人物的好感度，而一些关键事件的分歧甚至是人物最终的结局和好感度都有很大的关系，相关的人物事件尽量不要错过。限于篇幅，本文只介绍人物的主要事件，必定会发生或对情节影响不大的事件，比如一般性的会面或者酒馆交谈事件等等，这里就不再介绍了。

……介绍的先后……关系到他们的结局顺位，也就是

话梅查查&3DM-SMY
www.plumbook.cn

说，如果满足了排在第一位的ネメア的结局条件的话，那么即使满足了后面的人物的结局条件，最终的结局依然会是ネメア。很遗憾的是，由于篇幅所限，游戏中的53个结局不可能一一列出……

ネメア（内梅亚）

有着传奇经历的勇者，《ZO》的重头戏角色之一，有"狮子帝"的美称。其祖父是ディンガル帝国的邪眼帝バロル，父亲是破坏神ウルグ的四魔骑士バルザー。ネメア在出生前曾被妖术宰相ゾフォル预言说要推翻自己的祖父并成为ウルグ的新躯体，于是其母在怀有身孕时就被遗弃杀死，但ネメア却诞生了下来并被大贤者オルファウス抚养成人。长大后，果然如同预言一般，ネメア联合众英雄推翻了变成魔王的バロル，助其叔父エリエマルク登上了王位。エリエマルク帝担心ネメア功高盖主，就令其完成12件不可能的难事，例如28骑破ロセン5000大军等，想借机加害。最终完成全部12件难事的ネメア还是遭到了流放，但是他的名望已经遍布整个大陆。

为了阻止ゾフォル另一个预言也就是破坏神ウルグ附身的发生，ネメア杀死了叔父登上了王位，想收集齐黑暗神器并统一整个大陆。他发动了大规模战争，给整个大陆的人民造成了深重的灾难。ネメア越是想和命运抗争，就越摆脱不了自己的命运，他急于求成的行为反倒被ゾフォル、シャリ和エルファス等人利用，不但复活了ウルグ还使整个大陆一度陷入了黑暗的深渊。当然了，这一切被主角也就是我们玩家本人所亲手阻止，经历了这一切的ネメア大彻大悟，放弃了王位，作为一个纯粹的冒险者到其他大陆展开了新的征程。

个人主要事件（不包括必定发生在主线流程中的事件）

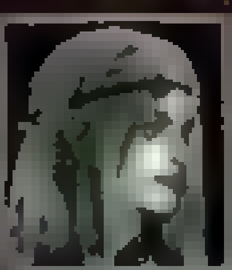
时间要求：历史时期七
前提条件：カルラ攻打ロスト　ル时前

根据主角事先的立场，若中立或加入ディンガル，在冒险工会收到ケリュネイア的信得知ネメア在ゼグナ矿山；若加入ロストル方则ゼネテス会委托主角到ゼグナ矿山消灭怪物。在ゼグナ矿山见到ネメア后发生剧情，得到"贪欲の盾"，而ネメア为了保护主角一行，坠入了次元空间。不触发该事件则会从オイフェ口中得知。

结局条件——二人の勇者

主角得到ウルグ的魂，取得风、火、水、土四元素禁咒，打倒最终战出现的地母神ティラ，并最终战胜龙王。

エルファス（艾尔法斯）



号称"救世主"的宗教家，在世界各地宣扬世界末日论，并施展"神力"博取人们的崇拜和信任。实际上他对ネメア异常痛恨（ネメア的12件难事之一是诱拐其姐イス，イス后被エリエマルク帝处死），人格扭曲的他和ゾフォル、シャリ一同策划着颠覆大陆的阴谋。后来在主角开诚布公的劝说下，终于认清了自我并和主角一同阻止了灾难的发生。

个人主要事件

时间要求：历史时期一至六
前提条件：无

在各地的广场会见到エルファス的布道活动，宣扬世界末日和神罚论，在他遇到士兵阻止时全部选择救助。不帮忙的话エルファス会施展出所谓的"神力"，但他的相关结局是看不到了。此外，若好感度达到一定程度时，在エンシャント的神殿、广场和墓地还会遇到他并交谈。

时间要求：历史时期七
前提条件：各地エルファス的布道事件中全部选择救助

在"邪龙の断层"打倒邪龙アズラゴザ后，在各地街道处会遇到シャリ指责エルファス被主角所迷惑的事件，并召唤怪物袭击主角。故意败给シャリ后，エルファス会加入且最终战不会作为BOSS登场。

结局条件——无駄ではない悲しみ

各地エルファス的布道事件中全部选择救助，并在最终战中打倒エルファス。

www.plumbook.cn

结局条件——償いの旅へ

完成エルファス加入的事件并带他参加最终战。

ゼネテス（赛内提斯）

有“剑狼”之称的ゼネテス出身于ロストール的贵族世家ファーロス，曾和第一公主ティアナ有政治婚约，但他为人不拘小节，以普通冒险者的身分混迹于平民区，对权力争夺和政治的勾心斗角毫无兴趣。但是在ロストール被ディンガル侵略的紧要关头，ゼネテス却挺身而出靠出色的军事才能和过人的胆识，两次击退了数倍于己的ディンガル大军，被尊称为“ロストール的守护神”。但不幸的是，刚刚和カルラ交战完的ゼネテス被卷入ロストール的政变中，没有主角的及时救助就会被处死。

个人主要事件（不包括结局条件和其他人物事件中的部分）

时间要求：历史时期
前提条件：在ロストール的平民区遇到冒険骑士アーギルシャイア

战胜アーギルシャイア召唤的怪物后，平民区的女孩会委托主角寻找“古代の人形”，ゼネテス会给主角能够进入王宫密道的“银龙の首饰り”，利用它进入左边ティアナ公主的房间，得到“古代の人形”并交还。

时间要求：历史时期三
前提条件：アンギルダン攻打ロストール前

在アミラル、ノーブル、リベルダム和ロストール的冒险工会接受成为ロストール佣兵的委托，加入ロストール一方成为ゼネテス的部下。非ノーブル伯爵身分的主角此战后可以成为骑士。

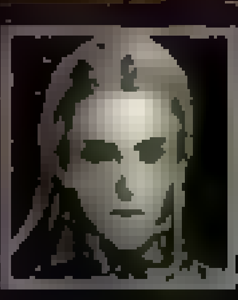
时间要求：历史时期七
前提条件：カルラ发布攻打ロストール宣言后

在ロストール的冒险工会见到ゼネテス并回答“力を贷す”，加入ロストール一方参战；接受ゼグナ矿山消灭怪物的委托，完成ネメア坠入次元空间的事件，之后加入ゼネテス的部队迎战カルラ，战斗结束后听闻政变消息，在城门前选择“立ち去らない”，并在5分钟内赶到王座救出ゼネテス，否则他将被处死；随后得知レムオン和公主失踪（堕入黑暗的那位公主）的消息，ゼネテス正式加入。若ゼネテス被处死的话，最终战他会被暗之公主驱使，作为BOSS挑战主角。

结局条件——ちょっくら行こうぜ

完成“古代の人形”的事件，并在第二次ロストール战争中加入ゼネテス一方对抗カルラ，最终战时ゼネテス在队伍中。

レムオン（雷姆恩）



ロストール另一大贵族世家リューガ的当家人，リューガ家和ファーロス家是政治上的对手，由于ロストール当权的エリス王后是ファーロス家，所以レムオン和リューガ家一直在集结党羽，伺机而动。另外，レムオン对已和ゼネテス订婚的ティアナ公主心存爱慕，于是レムオン和ゼネテス不仅是政敌还是情敌。在第二次ロストール战争中，レムオン趁乱发动了政变，杀死了エリス王后并嫁祸给ゼネテス，不过这是可以被主角所阻止的。

レムオン体内有暴血神族ダルケニス的本能，这一点被ファーロス家所察觉，并成为ファーロス家置着对付レムオン的杀手锏……

个人主要事件

时间要求：历史时期一、二、三
前提条件：主角初始点不是“黄金色に辉く畑”，也不是“旅先の小さな町”

在ノーブル和ロストール之间的道路上一定几率会遇到レムオン遇袭的事件（注意队伍中不能有第五人，也就是NPC成员），选择帮助他，完成整个事件后主角会被封为ノーブル伯爵并加封骑士。主角起始点如果是“黄金色に辉く畑”的话，则是初始事件中必定发生的剧情；如果起始点是“旅先の小さな町”，那么一开始就导致ファーロス家，和レムオン将无缘。

www.plumbook.cn

时间要求：历史时期五
前提条件：レムオン好感度高于ゼネテス

　　レムオン请主角和他一起参加ティアナ的舞会，在空中庭院遇到了被シャリ施咒而狂暴的タルテュバ。战胜他后，レムオン表现出的ダルケニス本能被エリス王后所关注。

[illegible]：历史时期五、六
前提条件：发生过空中庭院的事件

　　在ロストール的宿屋发现王后的密探ツエラシエル，选择跟踪他，和ゼネテス一起潜入リューガ邸，战胜狂暴化的レムオン使其恢复意识。

时间要求：历史时期七
前提条件：已完成上述事件

　　在第二次ロストール战争结束后，及时解决政变事件救出ゼネテス，レムオン和ゼネテス一起加入，最终战将不会作为BOSS登场。

结局条件——[illegible]より来たる

　　主角必须为女性，完成上述一系列事件，并带レムオン参加最终战。

アトレイア（阿特蕾娅）

[illegible]ロストール先王的女儿，[illegible]幼就双目失明几乎被人所遗忘，长期以来一直封闭着自我并与黑暗相伴，是主角拯救了她并打开了她长期封闭的内心。若未能及时拯救她的话，她将彻底堕入黑暗。

个人主要事件

时间要求：历史时期一、二
前提条件：在ロストール平民区接受取回人偶的任务，并从ゼネテス处得到“银龙の首饰り”。从ロストール王宫右侧利用“银龙の首饰り”进入两公主的房间，进右边アトレイア的房间，初识アトレイア和シャリ，但被シャリ赶走。

时间要求：历史时期二、三、四、五
前提条件：曾去过アトレイア的房间

　　再次去アトレイア的房间或在冒险工会，会被シャリ委托寻找“色惑の瞳”的任务，选择“引き受ける”。之后到“邪眼の迷宫”打败ティラの娘，得到“色惑の瞳”并亲自回到アトレイア的房间交给シャリ（若拖的太久则没有报酬），使アトレイア重见光明。

时间要求：历史时期二、三、四、五
前提条件：アトレイア视力恢复

　　去アトレイア的房间可以和她交谈并增加好感度，有时候她会提出问题，若问“自分は暗の王女　　”之类的话时，任意回答均可；问“ティアナはきれいか”时，要回答“それほどでもない”；问“ティアナには会ったか”时，要回答“アトレイアに会いにきた”。以上回答若有差错，アトレイア的好感度将会下降。

时间要求：历史时期四、五
前提条件：アトレイア好感度达到“信頼”以上

　　来到アトレイア的房间，会被要求主角带她出去，要回答“外の世界を”，之后会遇到タルテュバ并和其战斗，结束后要选择“アトレイアを追う”，以后在アトレイア的房间可能会出现和她内心黑暗战斗的事件，这一战要故意战败，否则アトレイア好感度会下降。

时间要求：历史时期五
前提条件：曾败给アトレイア且她好感度达到“爱”以上

　　来到アトレイア房间会被邀请去参加舞会，选择“エスコートする”；之后会出现两公主相争的事件，此时好感度低的公主将会坠入黑暗，以后会成为最终战的BOSS之一。

SMV
www.plumbook.cn

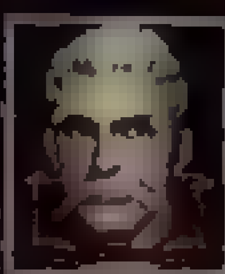
时间要求：历史时期七
前提条件：完成之前的事件，カルラ发布攻打ロスト ル宣言后

在ロスト ル的冒险工会见到ゼネテス并回答“力を贷す”，加入ロスト ル一方参战；听闻政变消息后，在城门前选择“立ち去らない”，并在5分钟内救出ゼネテス，否则他将被处死。之后，在リュ ガ邸选择给王国捐款，接下来的情节选择“说得を续ける”，使アトレイア顺利登基成为女王。

结局条件——はじめてを一绪に

完成一系列情节，避免アトレイア暗落（也就是让ティアナ暗落），并使其顺利登基。

アンギルダン（安基尔丹）



ディンガル帝国的朱雀将军。年轻时曾是佣兵，和上代水巫女结婚并生下了イークレムン。后来作为28骑士之一，随ネメア一起击退了ロセン方的5000大军，勇猛过人。ネメア即位后，アンギルダン率军攻打ロストール，但遭到了挫败。根据主角的行为，他的命运也会有所不同……

主要人物情节

时间要求：历史时期
前提条件：接受“黄泉の乙女像”探索任务

到“死龙の洞窟”深处的遇到アンギルダン并交谈（不需要与邪龙战斗），之后在リベルダム的酒场又可以遇到他。错过了该时期他将不会出现。

时间要求：历史时期二
前提条件：アンギルダン好感度在“友情”以上

在各地冒险工会会收到アンギルダン邀请信，在エンシャント王宫前遇到他，选择“引き受ける”答应成为他的副官，和ロスト ル交战时，必须6分钟内到达本阵。若拒绝副官的请求或未能及时到达本阵，アンギルダン就会战死。及时到达本阵的话，非ノ ブル伯爵身分的主角可以成为骑士。

时间要求：历史时期四
前提条件：アンギルダン的ロスト ル攻略战失败

アンギルダン失败，撤回ドワ フ王国后，一个月内必须回到エンシャント王宫，听闻アンギルダン被降职处罚；超过期限的话，アンギルダン会被处死。

时间要求：历史时期五
前提条件：リベルダム陷落后前往アキュリ ス

目睹シャリ诱拐水巫女イ クレムン的事件，并和前来阻挡的ジラ ク战斗。战胜的话，アンギルダン正式加入，并得到“人鱼のイヤリング”，否则アンギルダン会死亡。若在ジラ ク攻打アキュリ ス时还未触发该事件，アンギルダン会被处死。

时间要求：历史时期五、六、七
前提条件：アンギルダン在队伍中

在各地宿屋住宿，发生“人鱼のイヤリング”的事件，见到シャリ诱拐风巫女エア，在空中要塞ラドラス事件中顺利救出四巫女，アンギルダン会和女儿イ クレムン相认。

结局条件——最后のあいさつ

アンギルダン存活且完成上述所有事件。

カルラ（卡尔拉）

出生于ロセン边境，自幼因战乱失去双亲的美少女，凭借自己卓越的军事才能，年纪轻轻就当上了ディンガル帝国的青龙将军，成为ネメア手下的得力助手，是一位传奇人物。カルラ以迅雷不及掩耳之势攻克了ロセン和リベルダム，平定了白虎将军ジラーク的叛乱，又指挥了第二次ロストール攻略战，和“剑狼”ゼネテス不分高下。由于她指挥果断、擅长奇袭和闪电战，有“疾风之青龙”的美名，又因为她的武……又……称……之死神

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.c

NOTE: カルラ在PS2版就是封面人物之一，本作中又是惟一的封面人物，人气可见一斑。不算上玩家自创、没有固定戏份的主角的话，ネメア和カルラ应该就是真正的男女主角吧。

个人主要事件

时间要求： 历史时期一
前提条件： 事先来过ロセン一次并吃过闭门羹

再度来到ロセン，发生カルラ和门卫争斗的事件，选择"一绪に行く"，与其一同潜入ロセン完成剧情。之后在エンシャント的墓地处可多次与カルラ相遇，了解到她双亲遇害的过去和成为军人的原因。

时间要求： 历史时期四
前提条件： 被解放军领袖クリュセイス委托调查ロセン的ディンガル军情况

到ロセン时会被カルラ抓获，选择"　わかった"将背叛解放军投靠カルラ，之后要选择"逃がす"，否则クリュセイス会死亡。

时间要求： 历史时期七
前提条件： 已成为カルラ部下

在第　次ロスト　ル战争爆发前去ロセン总督府见カルラ，可一同参加ロスト　ル攻略战；ジラ　ク叛乱后，从ロセン总督府门卫得知カルラ出征アルノ　トゥン的消息，但アルノ　トゥン此时被封锁不可进入，在附近"圣光石の废矿"处会遇到カルラ，与其一同平定ジラ　ク的叛乱。回到ロセン后，カルラ和アイリ　ン会一同加入。

时间要求： 历史时期七
前提条件： ロスト　ル攻略战时加入ロスト　ル军，在战场上放走アイリ　ン

首先在リベルダム的广场遇到アイリ　ン并和其交谈，接着在エンシャント的冒险工会被カルラ委托寻找失踪的アイリ　ン，然后在猫屋敷和ネモ交谈，得知有关圆桌骑士ヴァシュタ　ル的信息，再从"伪りの森"来到オズワルド，最深处发现アイリ　ン并战斗。战斗时需要逃走，否则アイリ　ン会战死。最后回到ロセン总督府，选择"いらない"再选择"いいよ"，カルラ和アイリ　ン会一同加入；选择其他选项的话，只有アイリ　ン加入。

结局条件——大海原の向こうで

需成为カルラ部下一同参加ロスト　ル攻略战，カルラ好感度达到"信赖"以上且随队一起参加最终战。

アイリーン（艾琳）

不让须眉的ロストール少女，剑术高超，梦想能够成为骑士，因追击偷盗"禁断の圣杯"的哥布林三人组而踏上了冒险的征程。由于在ロストール王国女子不能成为骑士，她加入了ディンガル帝国カルラ手下的青龙军。随着ディンガル和ロストール战争的爆发，她将如何面对自己的祖国呢？

个人主要事件（和カルラ的事件关系密切）

时间要求： 历史时期一、二
前提条件： 主角初始点不是"王城のある大都市"，エンシャント的酒场发生遇到哥布林三人组事件后在各地的广场或酒场可遇到アイリ　ン并与其交谈哥布林三人组的下落，可重复多次，不在酒场遇到哥布林三人组，アイリ　ン就不会出现。

www.plumbook.cn

时间要求：历史时期一
前提条件：主角初始点为"王城のある大都市"，事先来过ロセン一次并吃过闭门羹。

アイリ ン在队伍中时再度来到ロセン，发生カルラ和门卫争斗的事件。先选择"遠慮しておく"，再选择"アイリ ンがそう言うなら"，カルラ会暂时加入并展开ロセン的潜入任务；若第二次选择"圣杯夺回が第一"，カルラ和アイリ ン的好感度会大幅下降，ロセン的潜入任务也不会出现。

时间要求：历史时期二、四、五
前提条件：主角初始点为"王城のある大都市"，完成セラ的相关事件，到"虹色の山脉"和哥布林二人组交战。

打败二人组后，圣杯被圆桌骑士アーギルシャイア夺走，アイリ ン暂时离队。

[redacted] 历史时期四
前提条件 成为カルラ部下并与其一同参加リベルダム攻略战。

选择"反逆者は逃せない"发生剧情战斗，カルラ和アイリ ン的好感度都会上升。

时间要求：历史时期七
[redacted]：成为カルラ部下与其 同参加ロスト ル攻略战

和青龙将军カルラ一起对抗ロスト ル军，アイリ ン则负责大部队的断后。

时间要求：历史时期七
前提条件：加入ロスト ル军，对抗カルラ的青龙军

战场中遇到アイリ ン与其战斗，战斗时 定要逃跑，否则战胜她的话，アイリーン就会战死，注意不要因为自动反击把她打死了。

时间要求：历史时期七
前提条件：已成为カルラ部下，白虎将军ジラ ク叛乱后

去ロセン了解カルラ的消息，前往"圣光石の废矿"一起平叛，再返回ロセン时，カルラ和アイリ ン会一同加入。

时间要求：历史时期七
前提条件 ロスト ル攻略战时加入ロスト ル军，在战场上放走アイリ ン完成カルラ委托寻找アイリ ン的任务，最后回到ロセン总督府，无论选择什么アイリ ン都会加入。

结局条件——戻ってきた日常

主角初始点必须是"王城のある大都市"，アイリ ン在队伍中参加最后决战，且好感度为"爱"以上。

アスティア（艾丝提雅）

[redacted] 破坏神ウルグ手下的圆桌骑士之一，是起始点为"始まりの地"的主角的母亲。她没有什么相关事件，其结局是二周目的新起始点"始まりの地"所独有的。

结局条件——終わりの地

主角起始点为"始まりの地"，最终战之前不能事先去龙王岛打败龙王，在"暗の门の岛"中得到ウルグ的魂。接下来在最终战打败龙王后，选择"やることがある"，接下来再战胜圆桌骑士ヴァシュタ ル即可。

[redacted]《ZO》是一款值得用心体会的好游戏，虽然它的画面不够华丽，也没有语音，更没有什么吸引人的噱头，惟一能打动人的就是丰富而优秀的剧情。浅尝辄止通一次关等于没玩，重复多周目也未必能说自己就完全玩得明白。诸多形象饱满、性格各异的人物给人留下了很深刻的印象，而他们的命运甚至是生死，都掌握在玩家自己的手中。不过令人遗憾的是，游戏的角色培养系统比较单调，基本就是"接任务→跑到地点做→接提高修为"的过程而已，只要肯花点时间，任何人物都可以成为全能型角色[illegible]没什么[illegible]。最后，就是期待一下《ZO》的新作，但"噱头"请千万不要再重复了。

www.plumbook.cn

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

《命运之轮》让我们在日式A·RPG上体验到了以往美式A·RPG才会包含到的丰富内容。而《时之回声》又会有什么样的表现呢？就让我们一起来一探究竟吧。

系统解析

最终幻想 水晶编年史 [illegible]

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム

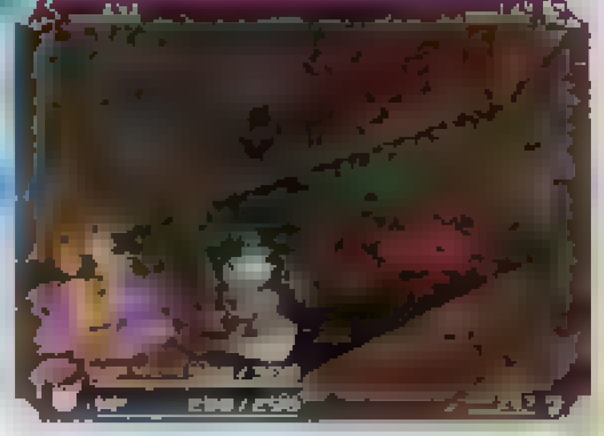
文 李轩

美编 Yangyu

操作指南

A	攻击、技能发动	[illegible]	[illegible]魔法并体
[illegible]	[illegible]	R	[illegible]魔法光环[illegible]
Y	[illegible]	SELECT	[illegible]
X	[illegible]	[illegible]	菜单[illegible]

魔法系统



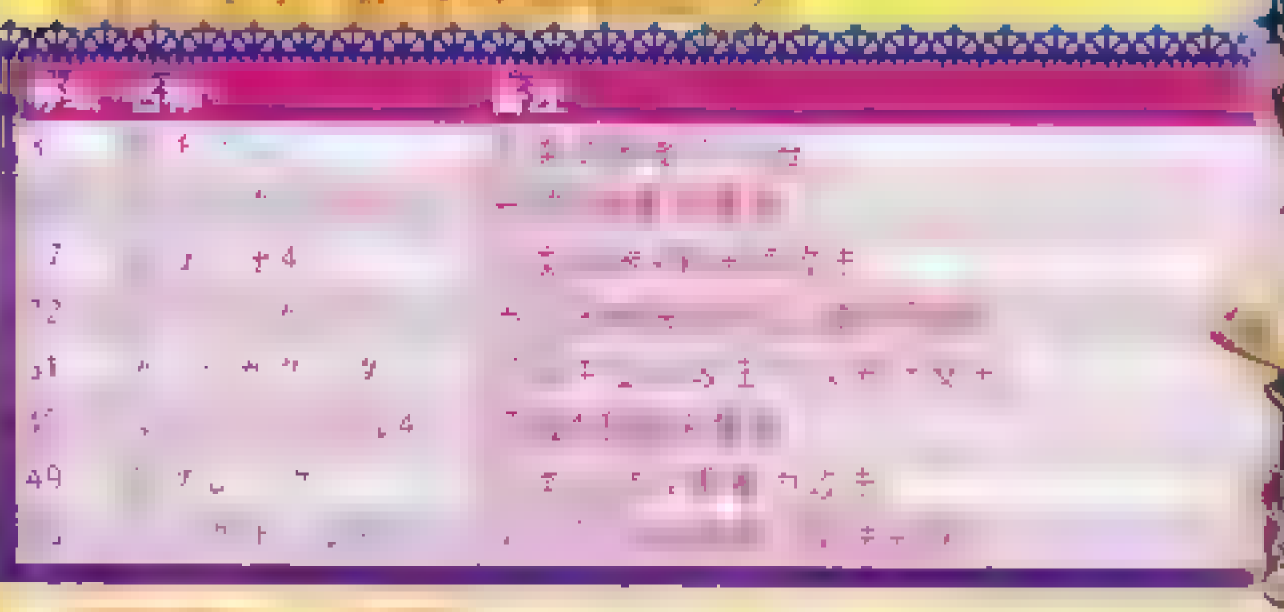
本作的取消了魔石系统，改为了消耗MP的普通魔法形式，不过魔法光环和它的叠加效果依然与前作相同。所谓“叠加”即两个或两个以上的魔法光环重合时会形成新的魔法。比如“火魔法+火魔法=中级火魔法”，这是比较简单的一种组合方式。除此之外，还有高级一些的组合方法，比如“复活魔法+回复魔法=圣属性魔法”等等。叠加的方法有两种，第一种为多人叠加，即由多名玩家（或NPC）分别释放一种魔法，并将光环重合，如果光环发出了白光，即表示叠加成功，此时释放就会产生叠加效果。另外一种为单人叠加，利用在释放魔法时按L键可以将魔法光环固定的特性，分多次在同一位置放置魔法光环以形成魔法叠加。

两种叠加的方式效果相同，不过由于技能的限制，单人叠加最多只能进行三重叠加（第二次叠加也要习得技能后才可进行）。如果想要使用4重以上的强力叠加魔法，那就非得依靠多人叠加才行。需要注意的是，叠加次数也是有技能限制的，其他种族最多只能使用4重叠加，而ユーク族则可以使用5重叠加。另外还有一个小技巧，如果把NPC的AI设定为“まほう いっぱい”，则当你使用魔法时，NPC也会很积极地将魔法光环叠加上来。

本作想要提升魔法伤害输出，就必须通过拾取敌人所掉落的オーブ（一种透明圆形道具，不同属性的オーブ其图案也不一样）。只要累计拾获一种类型的オーブ就能给该种魔法进行升级

全种族技能列表

游戏中的每一个种族都有其所擅长的武器和独有的技能，这些技能只要通过升级就能学会。根据自己的喜好选择属于你的种族吧。



等级	名称	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	[illegible]	[illegible]
12	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
49	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

等级	名称	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

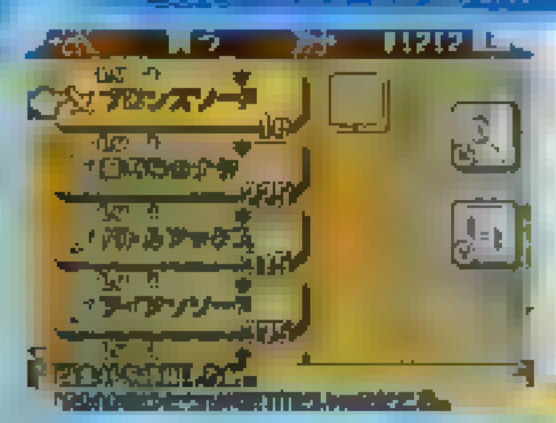
等级	名称	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
42	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

等级	名称	备注
[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	[illegible]	[illegible]
17	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
41	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

商店设施

当剧情发展到"街"后就能从这里的商店中得到各种各样的服务了。

装备品商店

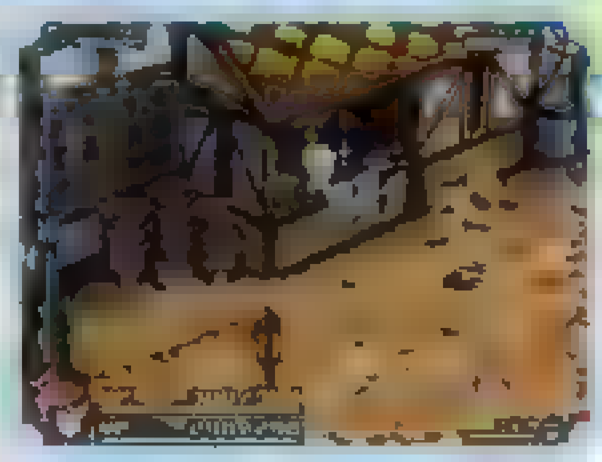


可以买到各种基础防具和武器，不过能力都比较弱，只能在初期使用。

自由任务

和前作一样，本作中也有一些能够多人或单人完成的小任务。只要和河边的莫古利对话，就能看到所有的任务介绍与报酬要求。只要完成这些任务，就会得到一个礼物盒作为奖励，里面有大量好道具。另外，在任务结束时，莫古利还会限时散发一些奖励，赶快抢吧。自由任务除了在流程中自动出现外也可以依靠与村民对话或者是阅读迷宫中的提示板获得。

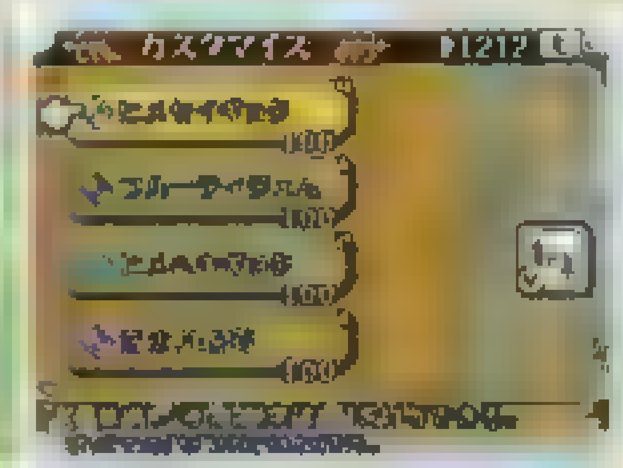
装备存取处



本作装备[illegible]升，一些装备放在身上太凌乱怎么办呢？别急，装备存取处就是专为玩家解决这个烦恼而存在的。暂时不需要，又不舍得丢掉的道具就能先寄存在这里。

合成商店

最常光顾的商店。在这里，我们可以给装备镶嵌宝石、合成新的装备或者是将升级后的武器交换成宝石。一些合成武器所需要用到的合成书与素材也可以直接在这里买到。本作的合成系统基本上与前作一样，只不过大部分杂兵都不会掉落合成书，而需要从合成商店中购买。另外每一种装备都有一个等级，当玩家装备它们后消灭敌人即可获得一定的经验值，一些高等级的装备必须消灭高等级的敌人才能得到经验。最初装备的等级只有3级，如果给它们镶嵌了提升等级上限的宝石就能继续升级。

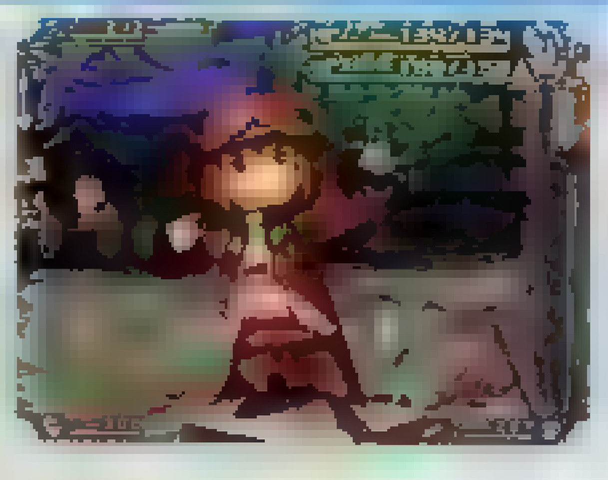


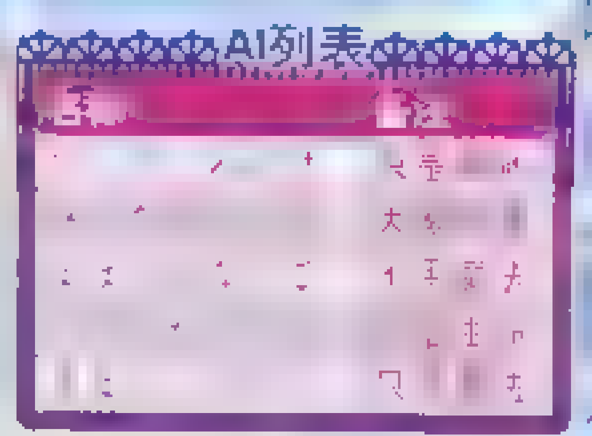
宝石是本作新增加的系统，玩家可以在迷宫中消灭敌人获得各种各样能力的宝石，只要在合成商店里将宝石镶嵌到装备上（根据装备的不同，所能镶嵌的宝石数量也不同）就能拥有该宝石的能力。你也可以在合成商店将3级或以上的装备交换为宝石，等级越高的装备，所能换到的宝石效果也越好。

卡片屋

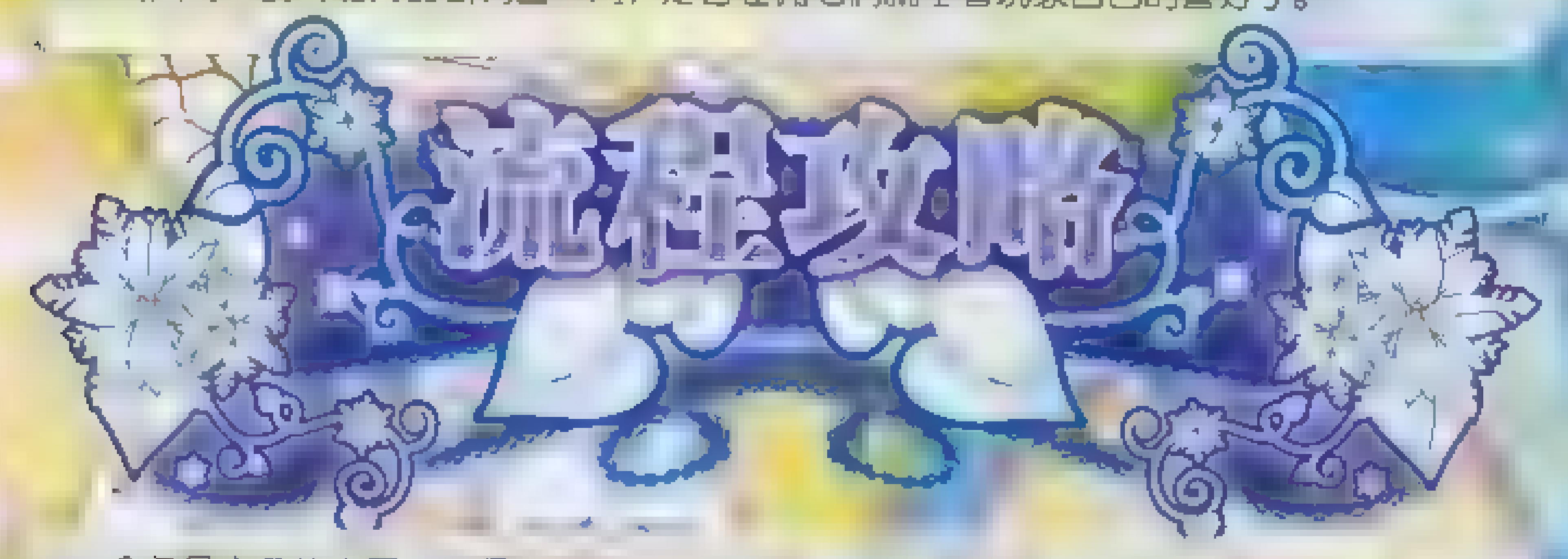
卡片是本作所追加的一种集收藏、小提示、小游戏和实用性为一身的系统。当玩家在游戏中通过杀敌获得卡片之后就能在菜单中进行查看了。每张卡片都分为正面与反面两个部分，正面为华丽的插画，仅作为欣赏，反面为该卡片所附带的"特典"，也就是特殊效果。另外还有一个随机出现的"Tips"，作用为告诉玩家一些游戏中的小提示。得到卡片后，玩家可以去找河边商店里的莫古利对话玩小游戏。游戏的玩法很简单，只要在限定时间内使用触控笔划开规定形状的图案即可，如果划错了图案或是规定时间到了，那这张卡片就只能作废了。成功解除限定的卡片可以获得一定时间内的特殊效果，直接在菜单中使用即可。

佣兵商店





本作中除了主角外，玩家还能够做成一些角色作为NPC陪同玩家冒险。和建立主角一样，这些角色的种族、能力、外貌也全都由玩家自己设定。不为玩家所控制的角色可以分别进行AI设定，不过除了最后一个外，其余基本没什么太大的效果，具体如下表。另外，玩家在游戏中也可以雇佣到一些特殊的佣兵，这些佣兵的外貌和能力都会有些不同，是否雇佣他们就全看玩家自己的喜好了。



今天是主角的生日，也是他形成人礼的日子。这个村庄有一个传统，每位成人都必须单独去森林中冒险，以证明自己的实力。和所有的村民对话后从上方出口就能离开了。

试炼迷宫一森

第一个迷宫纯粹是教学关卡，建议大家看一看莫古礼的基本操作提示在进行游戏。第一个区域消灭所有敌人后会出现石板，将其投入台座内打开第二区域的大门。

BOSS 远古雕像

此BOSS的难度很低，它的攻击只有两种，向前砸地与360度旋转攻击。前者可以通过绕到其后方躲避，后者则要提前跳出其周身攻击范围。虽然直接攻击它身体的伤害很少，但玩过前作的人都知道，这个系列的BOSS大多都有一个弱点存在，只要抓住弱点伤害就会爆增。此BOSS的弱点非常好找，只要趁其砸地后的硬直时间跳到它头上猛踩便可。另外冰魔法也能很容易将其冻住，以方便玩家攻击。如果HP不够的话，战场周围的宝箱中就藏有一个回复道具。

村

打败BOSS后，在森的尽头，主人公发现了一枚巨大无比的水晶与一个名为谢尔洛塔的少女。少女将一枚小型水晶交给了主人公，并告知这是其成人的证明。原路返回村（途中打倒两名敌人可以反复挑战BOSS），年幼的エリル出门迎接，不想却突然病倒。此时谢尔洛塔出现并告诉主角エリル所得的是名为水晶热的瘟疫，必须马上治疗。为了寻找治病的药，主人公决定离开村庄求助。

街

离开村庄从大地图来到最上方的图书馆，从馆长拉凯克斯那里得知，想治疗水晶热，其药的主要材料是ブルドッズの角。返回中央水池场景与池边的两名孩子对话获得用水道的信息。离开街道从大地图就能进入用水道。注意离开前一定要从雇佣商店那里新建立3个同行的NPC，这样下一个迷宫就容易了不少。

迷宫-用水路の大地图

F1层

F1层

F1层

F1层

F1层

F1层

F1层

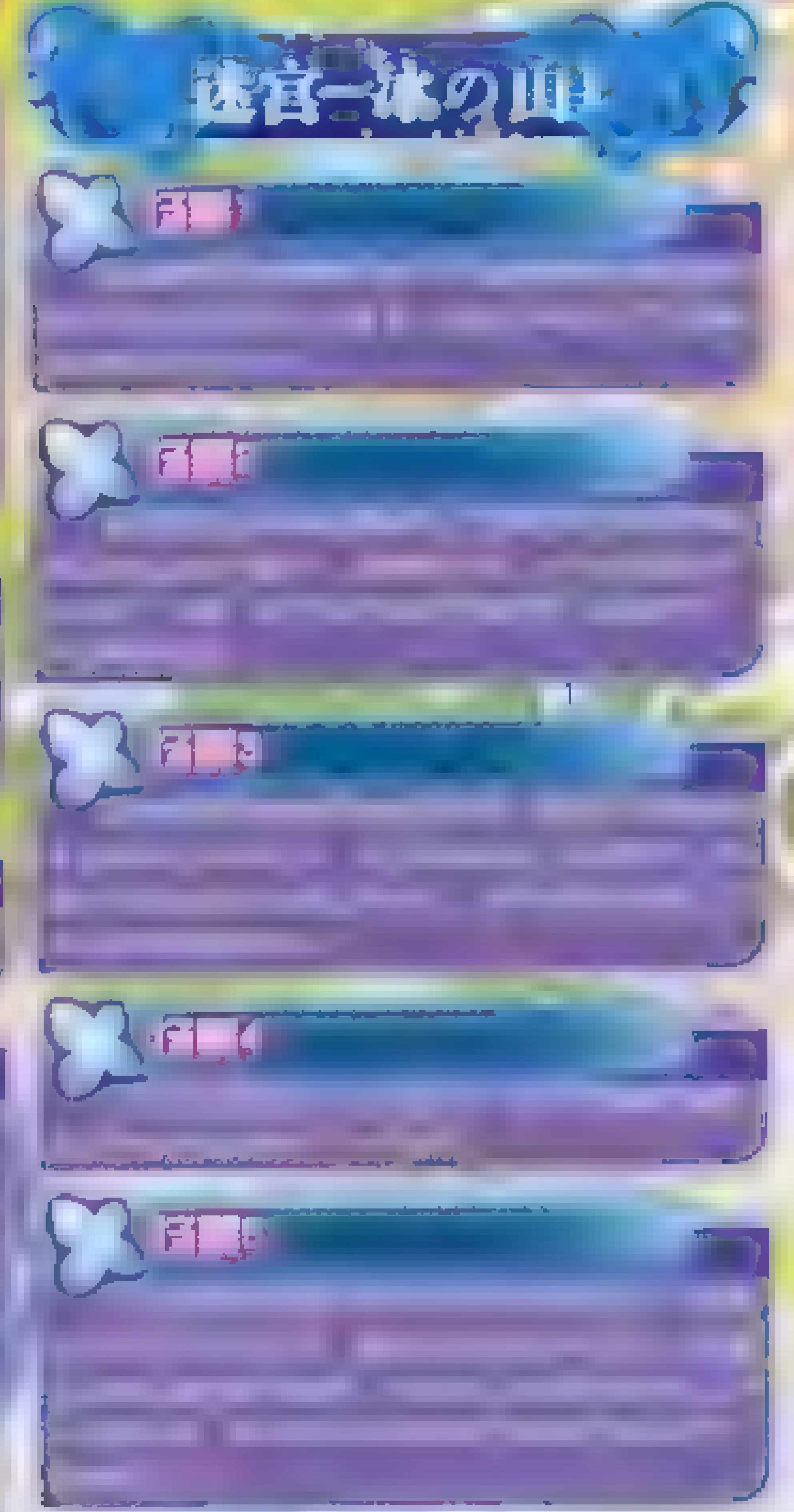
BOSS 石...

此BOSS拥有 个防护罩保护，普通攻击基本上对其无效。首先和同伴使用水魔法攻击BOSS让其跌倒，接着跳上它的后背攻击黄色水晶处的弱点即可。它的攻击方式很少，频率也很慢，基本不会造成多少威胁。

...村

回到街的图书馆与拉凯克斯对话获得药。返回村庄与谢尔洛塔对话，将药给エリル服下后出村。再次来到街的图书馆与拉凯克斯对话，被告知为了需要众人协助[illegible]叠水上上的遗迹作为其酬劳

迷宫-冰の山



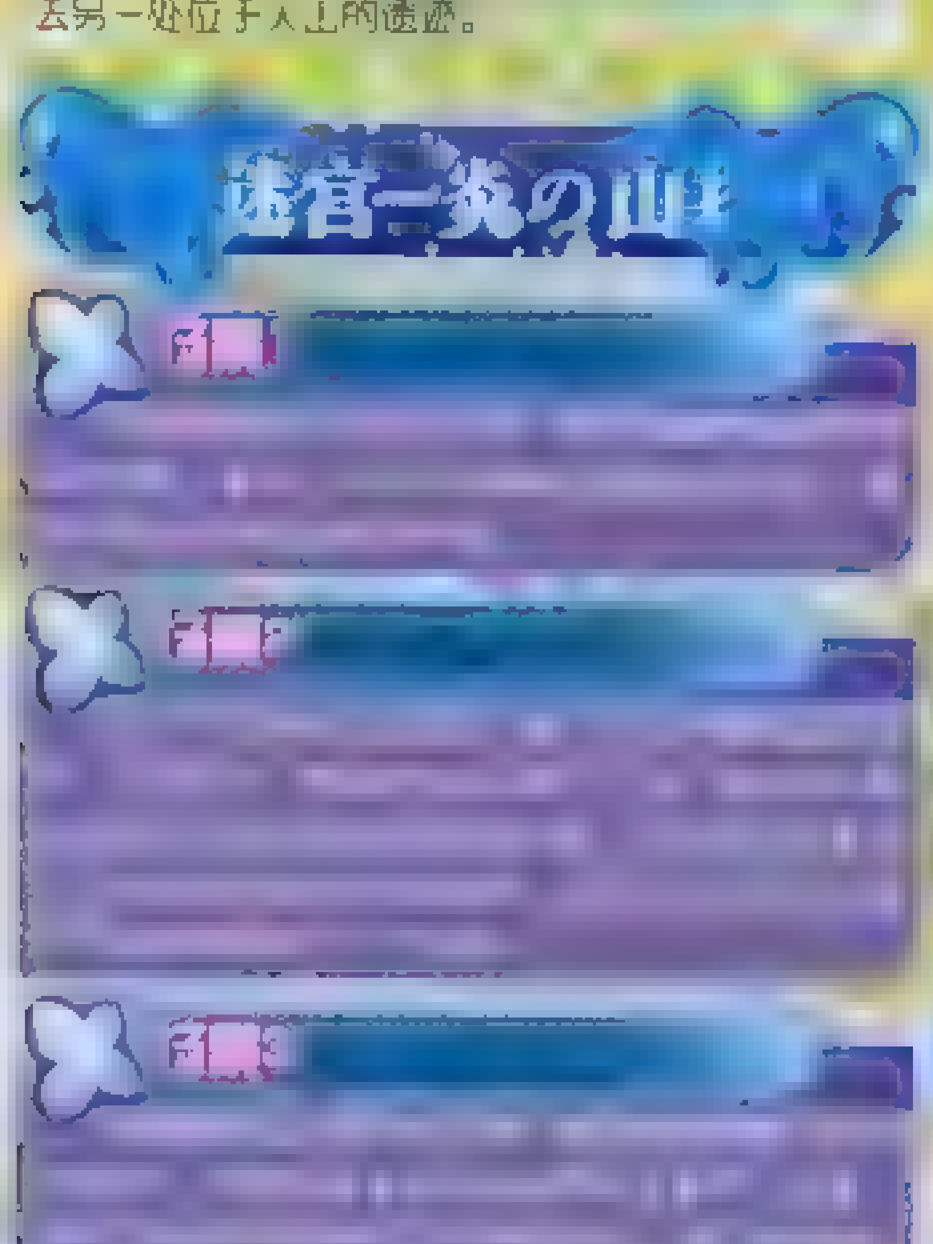
BOSS 火[illegible]

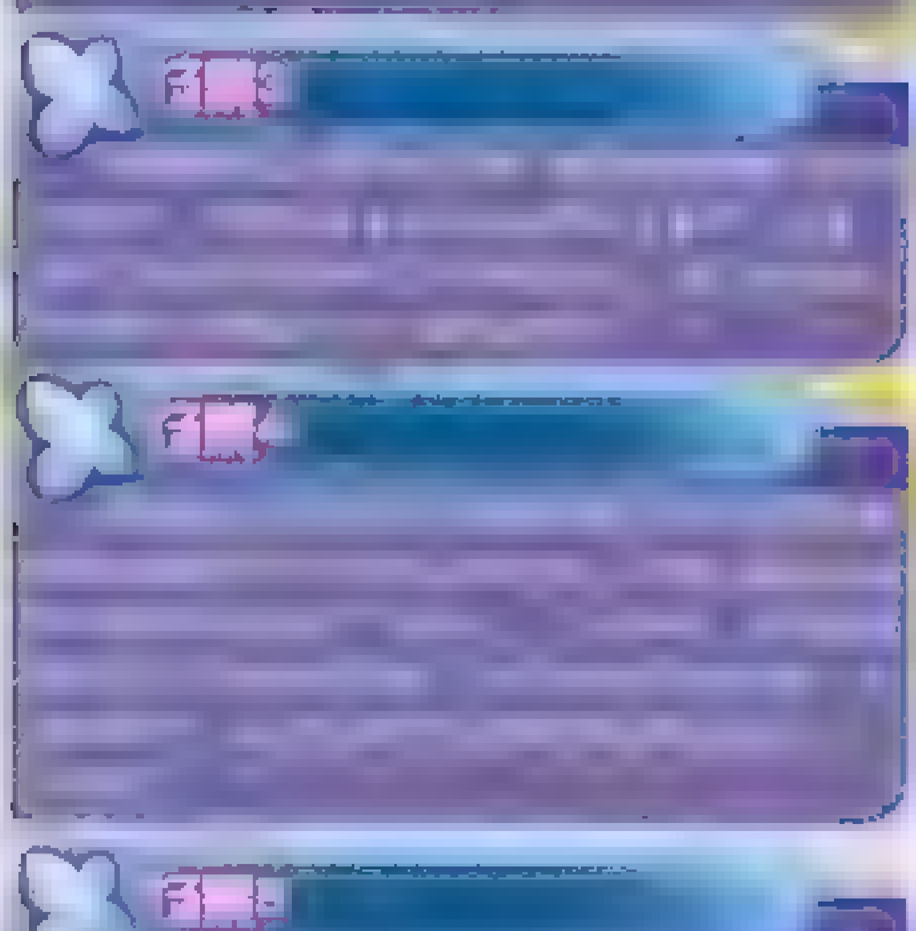
此BOSS一样需要抓住弱点来攻击。首先到场景周围拿一个水桶备用，等待它变成球形撞墙后的晕眩时间将水桶丢掷在它头上熄灭火焰，此时攻击头部就能造成较大的伤害了。消灭BOSS后会出现一个巨大的机关，站在机关上召唤同伴一同踩下就能上升至火山顶部。然后推动黄色石块至遗迹中央，剧情后自动返回大地图。

街

返回街图书馆与拉凯克斯对话，它似乎对山顶的遗迹很感兴趣。当然，委托没有那么快结束，我们还需要去另一处位于山上的遗迹。

迷宫—炎の山

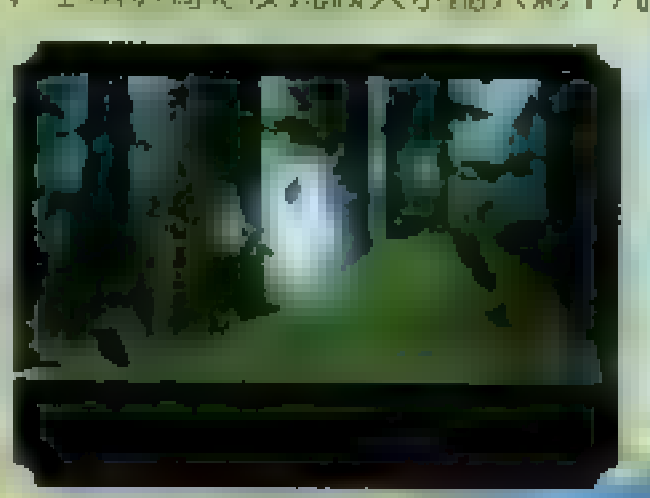




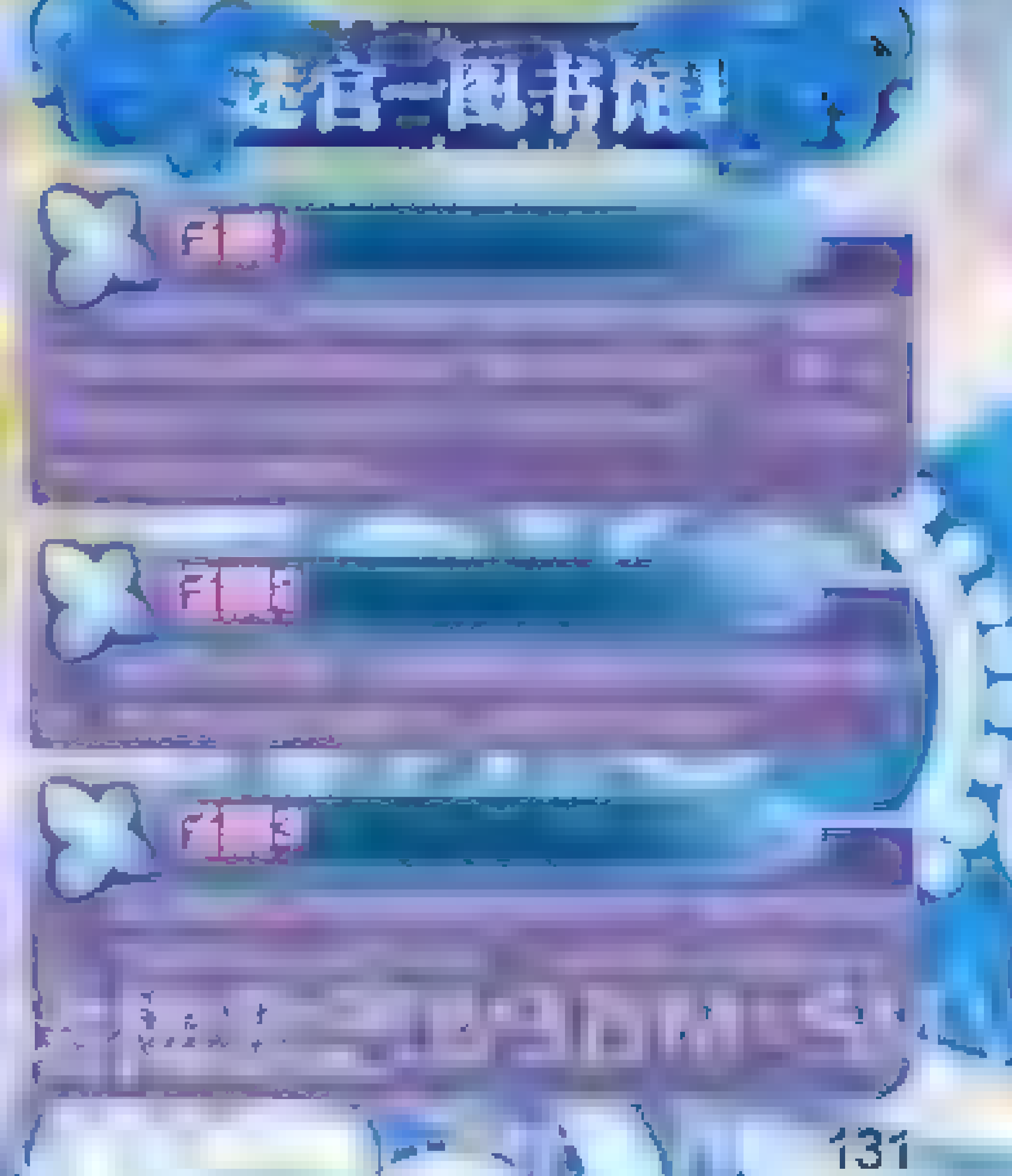
街

回到图书馆，拉凯克斯在了解到遗迹的情况后终于告诉我们委托已经结束了，可以回家休息了。不过，等主角离开后，他却一个人暗自狂笑起来，莫非这一切都是他在暗中策划的阴谋？返回村庄与谢尔洛塔对话，进屋休息。半夜，谢尔洛塔突然感受到了一丝异样，森林中的水晶也在一瞬间崩裂。另一边，拉凯克斯却带领着一群魔物，出现在冰冷的高山之巅。

清晨，主角从睡梦中醒来时，谢尔洛塔已经不见了，只有家门口蹲着一只长相酷似谢尔洛塔的黑猫。主角刚想上去查看，黑猫却逃走了。跟随黑猫来到森林中央的湖边，主角惊奇地发现硕大水晶只剩下几个碎片漂浮在空中。エリル告诉主角，他必须去将所有丢失的碎片找回来。



迷宫—图书馆



出图书馆后返回村庄与记录点边的孩童对话得知遗迹的消息，在那里应该会有一些古代人的线索。

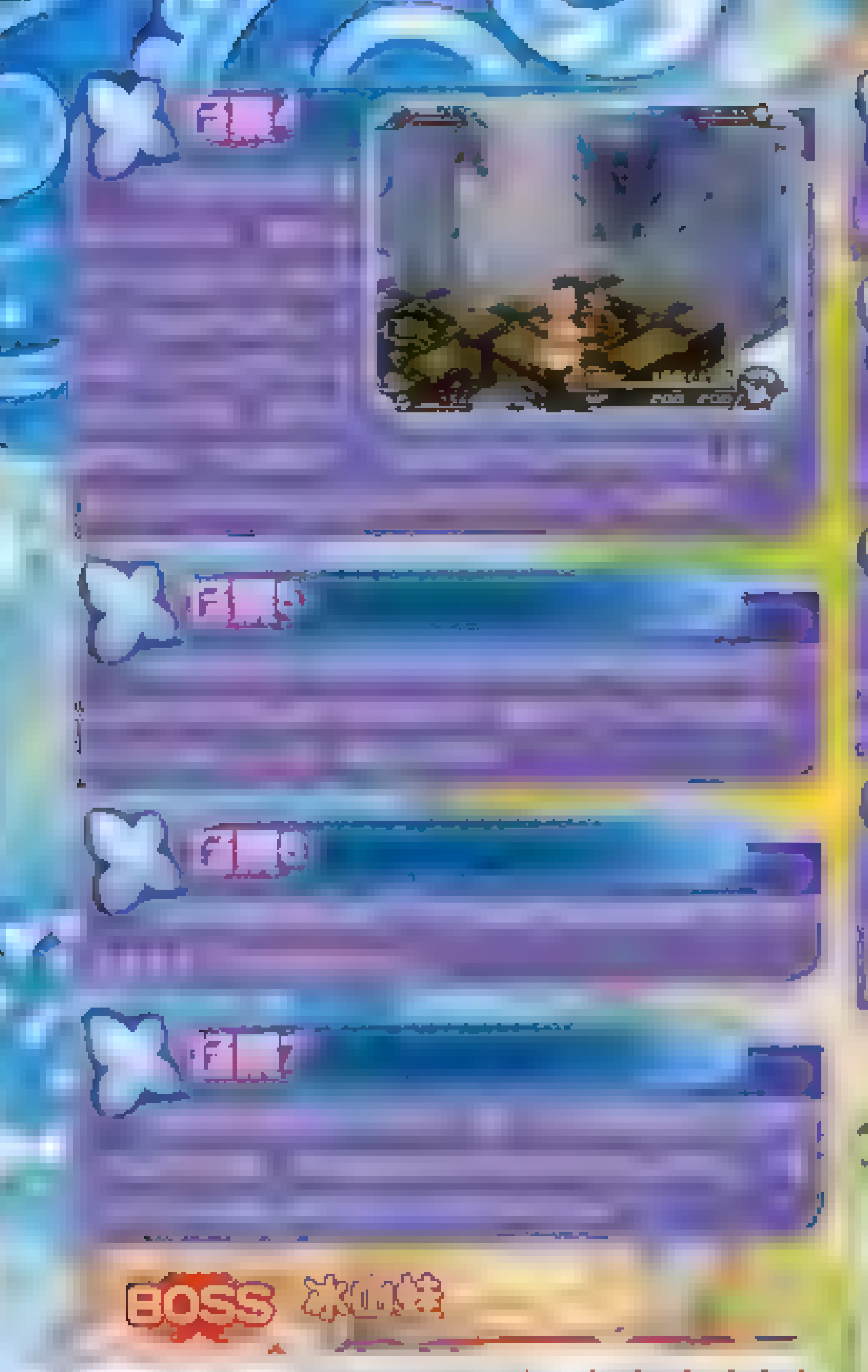
使用BOSS之前的钥匙打开场景3的大门后就能看到这一切的主使拉凯克斯了，原来他的目的是让古代的恐怖力量再度降临，而主人公们正好被他所利用。由于是人形BOSS，所以他没有任何弱点，而且还会召唤出三个强力的杂兵。首先要注意的是杂兵在一定时间后就会自爆，所以要么不予理睬，要么快速消灭。BOSS的攻击都为魔法攻击，主要有减速和毒魔法两种，有时也会快速释放近距离的闪电或火球。建议打法为绕圈战术，在躲避BOSS的魔法攻击后普通攻击两次紧接着快速围绕其转圈，如此反复。此战术虽然慢但却很安全，可以百分百躲避他的任何魔法。胜利后获得水晶的碎片，拉凯克斯使用魔法逃跑了。

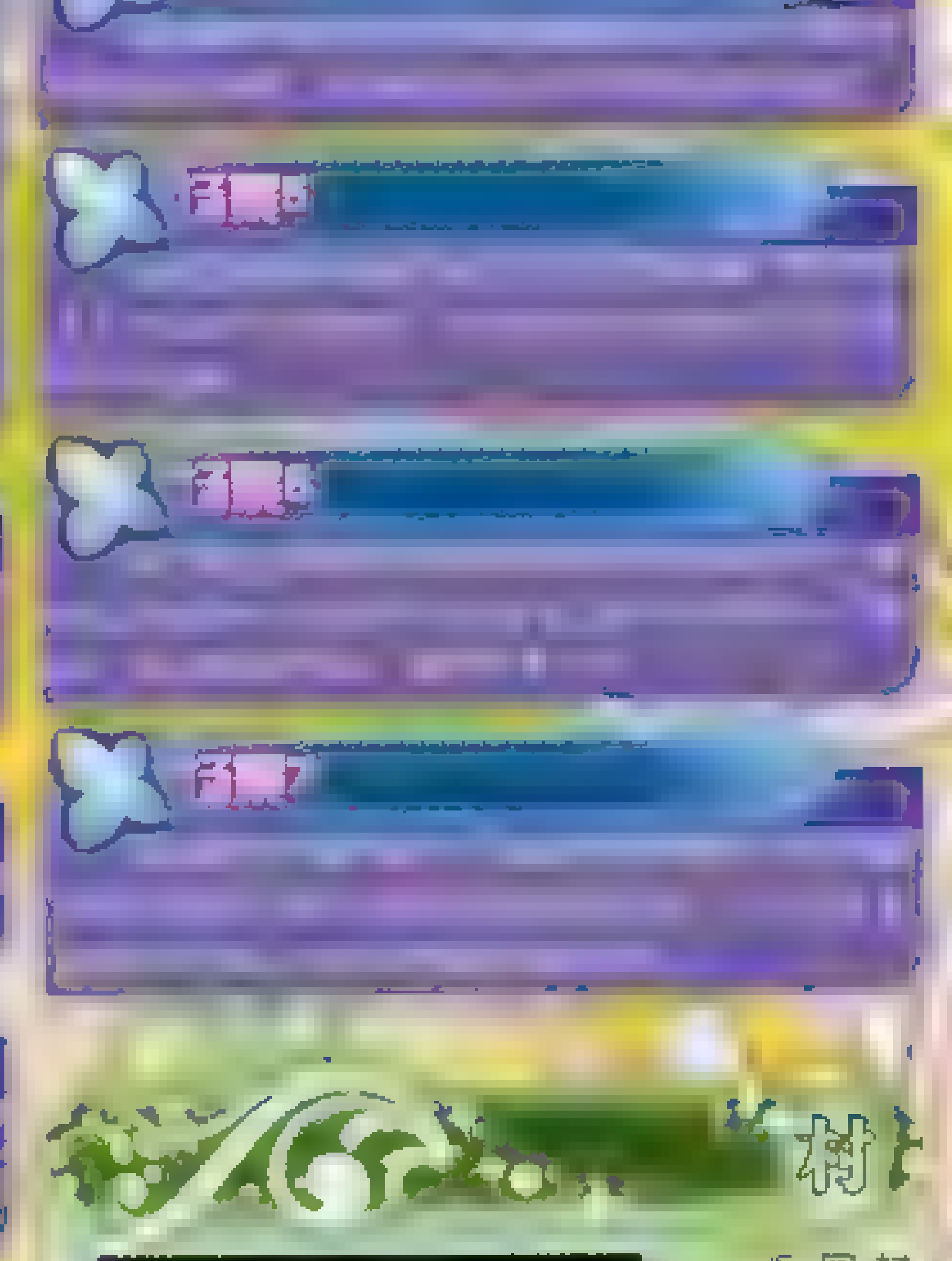
BOSS

此BOSS的攻击以雷属性魔法为主，切记攻击不要贪心，否则很容易陷入麻痹效果的不利状态。当它在空中时，可以抓住其翅膀攻击，待其落下后击破左右两个翅膀上的黄色水晶就能对它的弱点造成较大的伤害了。胜利后与其对话获得古代人的大量信息，并得到了水晶碎片探测器。接下来用水路、水の上、炎の山三个迷宫上都会有水晶碎片的提示，无论先去哪一个迷宫都是可以的。

迷宫—用水路

迷宫—冰の山





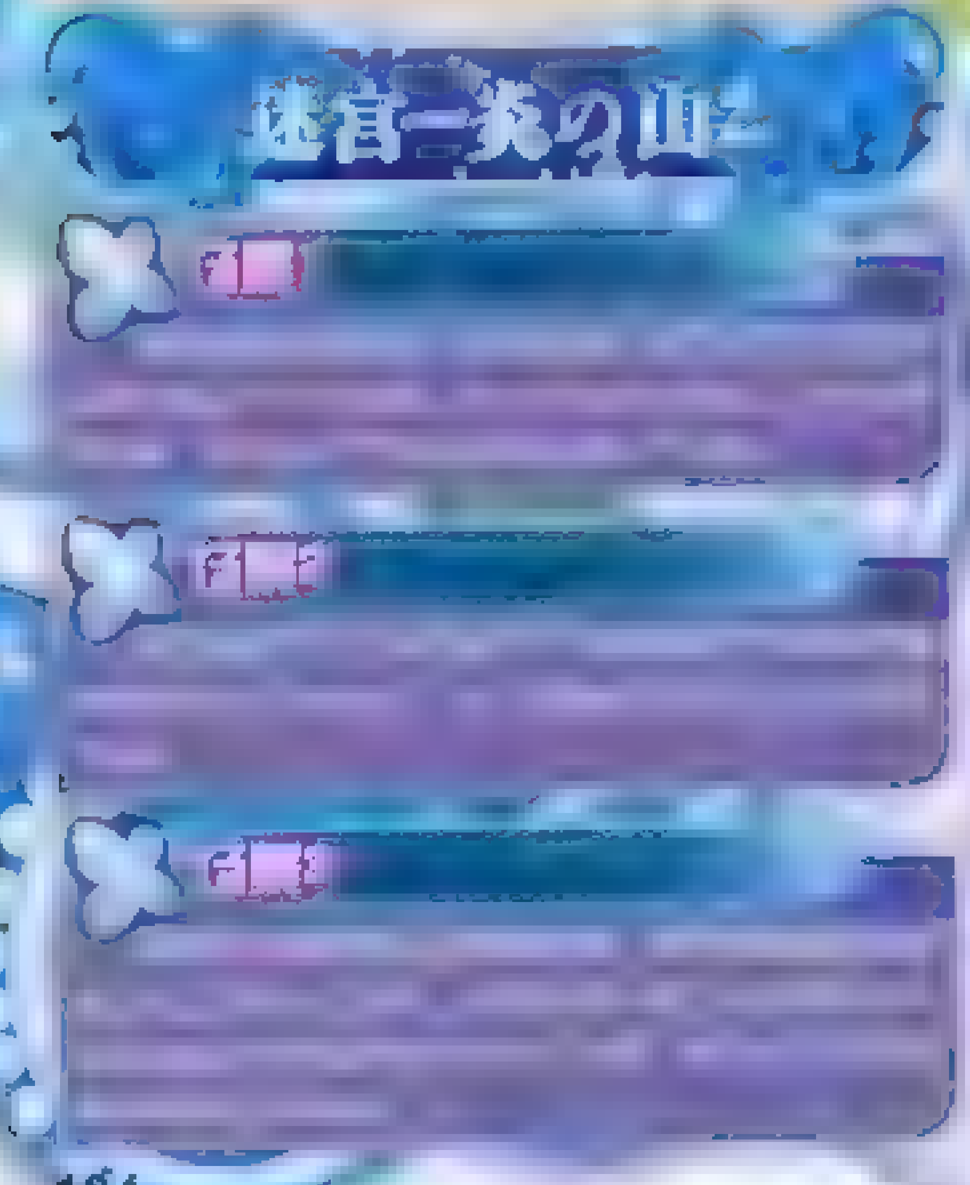
BOSS 冰山蛙

此BOSS的攻击方式很丰富，在湖中时它会使用手掌拍击岸边，威力巨大。出水后还会使用带有跟踪性质的水魔法。建议玩家自备[illegible]在周围寻找到冰罐后将它所在的湖面冻结，此时它会被强制头部朝上弹至岸边。抓住机会踩踏它的腹部吧，如果一次未能搞定，也可以再度融化湖面，诱导其进入湖中，如此反复即可。胜利后得到水晶碎片。

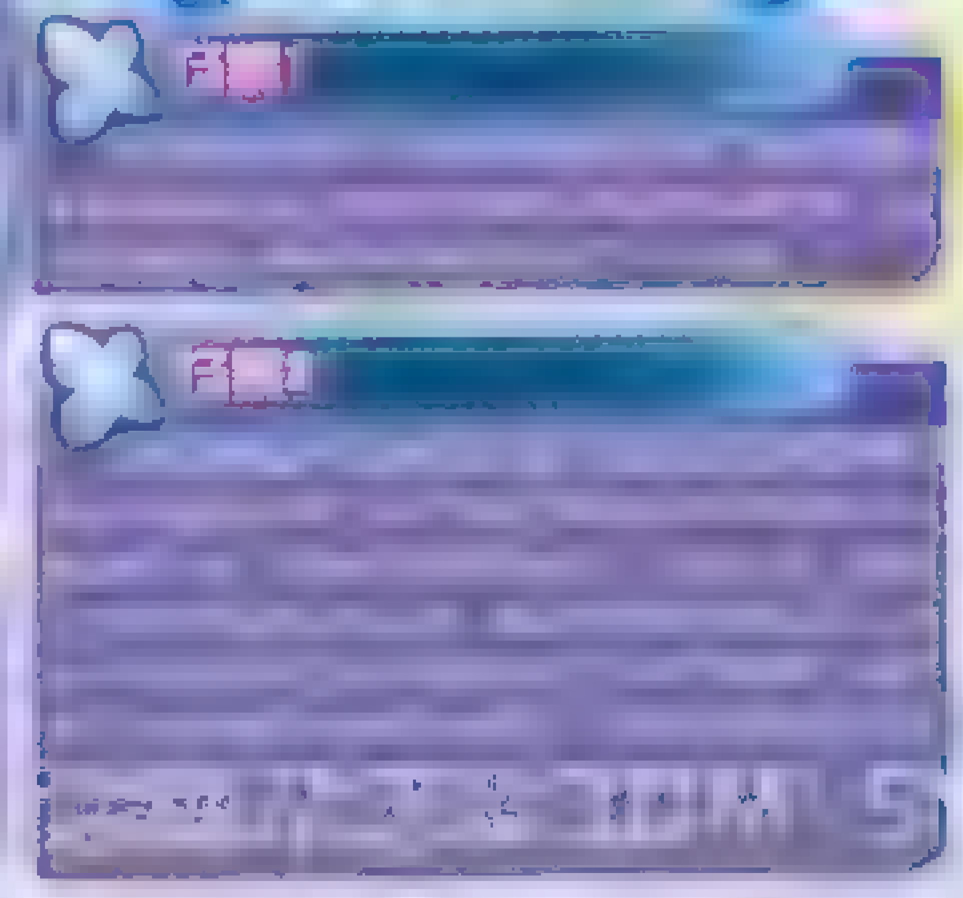
村

返回村庄进入森林与湖边的エリル对话，每交出一块水晶的碎片，玩家都能够看到一段有关于谢尔洛塔过去的记忆。三块碎片全部交出后返回村庄与森林入口处小屋前的魔导士对话，获得图书馆の键。

迷宫一炎の山一



迷宫一图书馆一



BOSS 魔法书架

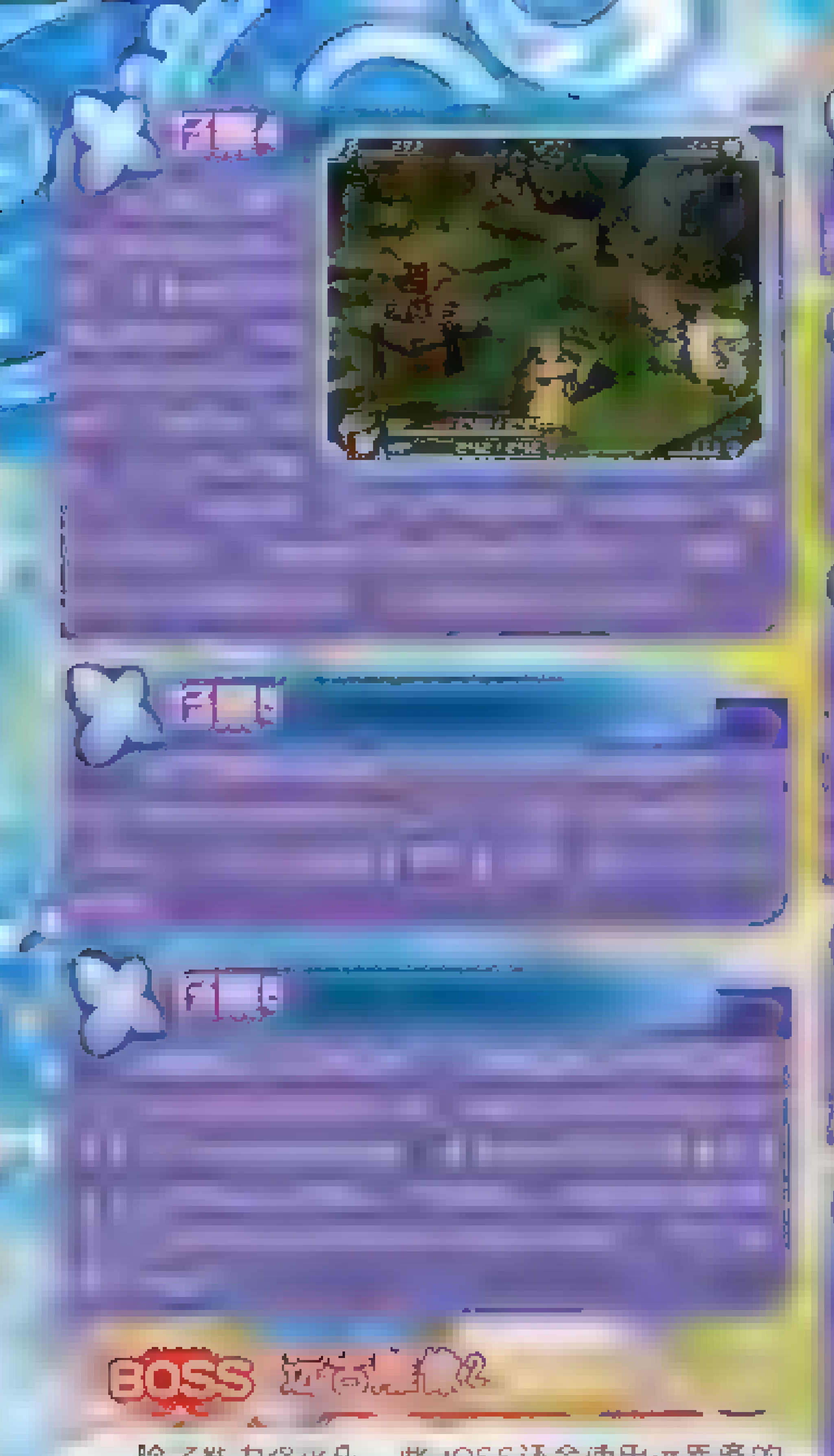
此BOSS非常难对付，由于攻击范围大又会使用冲刺等快速移动，经常把人打成各种异常状态。它的唯一一个弱点在头部，跳起来攻击即可，胜利后获得水晶碎片。

村

再次返回森林与エルル对话得知只剩最后一块碎片了。与村庄中央的两个孩子对话得知遗迹还有另一个秘密入口，最后一块碎片就在那里。

迷宫~遗迹

迷宫~森林



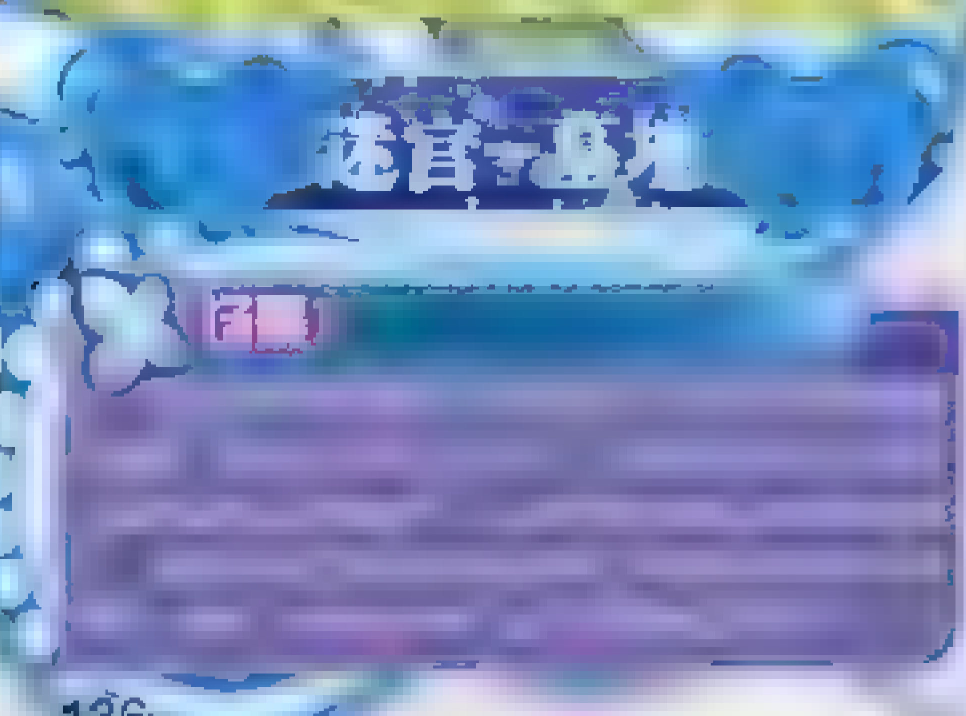
BOSS

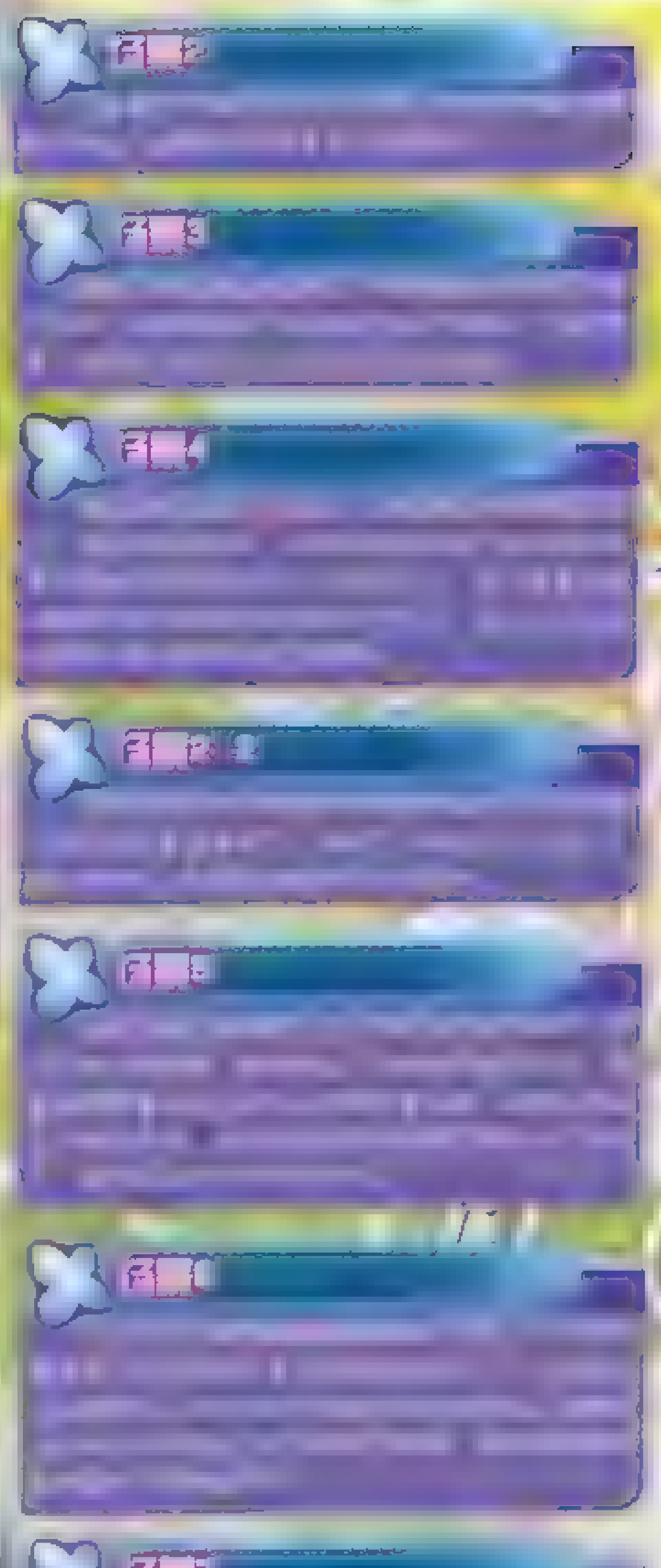
除了能力强化外，此BOSS还会使用远距离的冲击波和激光。不过对于弱点没变的它，我们还是可以用老办法解决，记得吗？猛踩它的头吧。

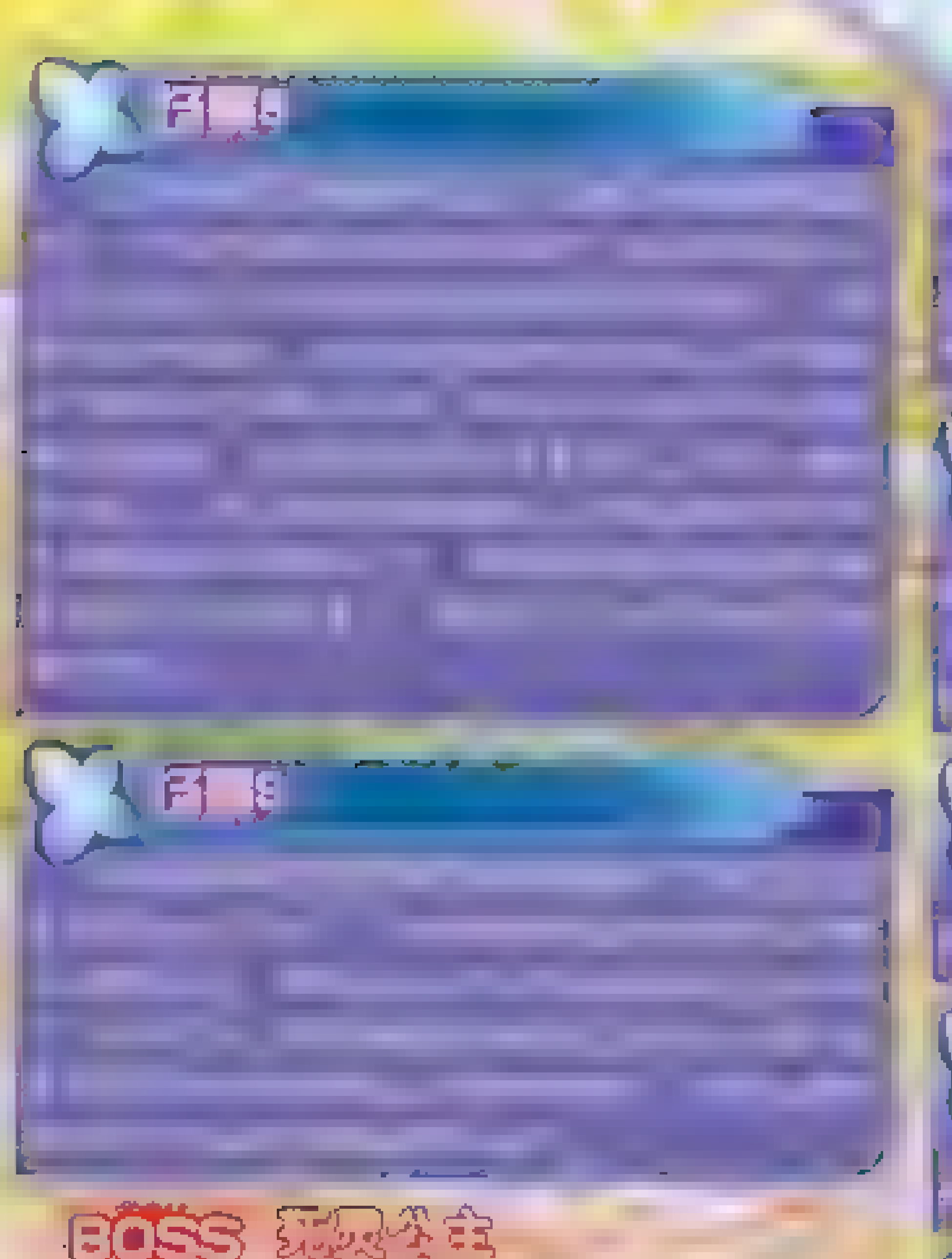
废村

离开迷宫后主角惊奇地发现这里竟然是一个废弃的村庄，并且村庄的布置与他家乡的村庄完全一样。与谢尔吕塔和村人对话后得知了事情的真相，再次与谢尔吕塔对话选择第一项就能够离开这个时空的裂缝。返回街与图书馆门前咖啡屋的NPC对话获得墓地的情报，它便是下一个目的地。

迷宫·墓地







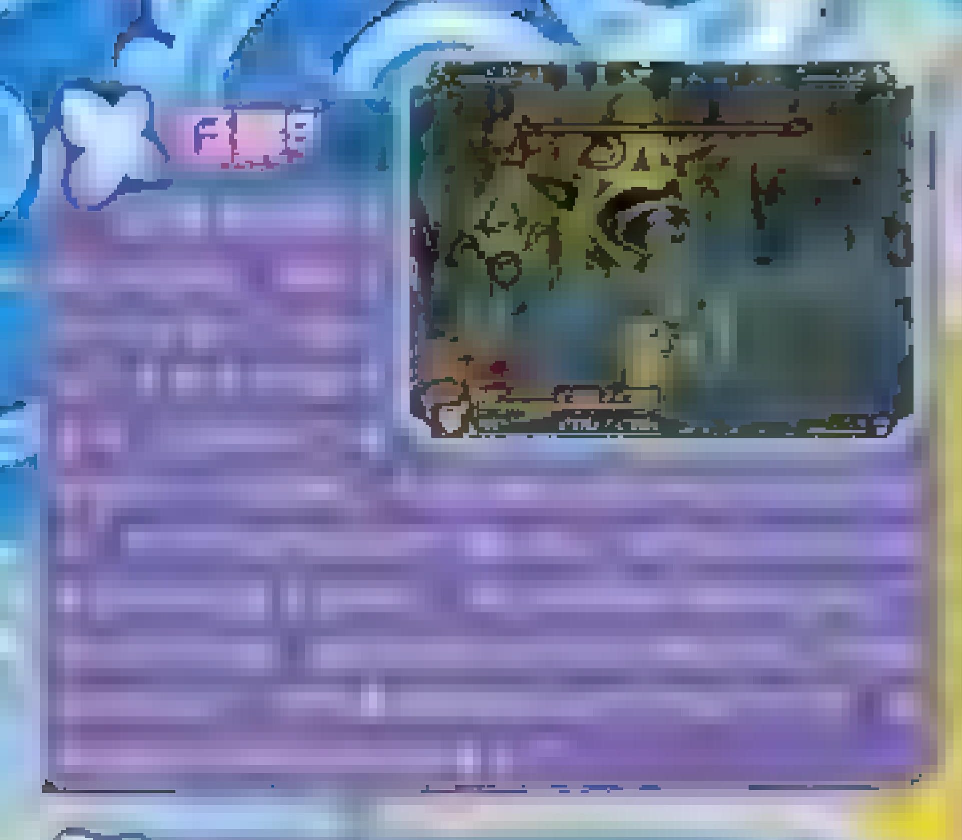
BOSS 死灵公主

这个BOSS相当不好对付，平时它是隐形的，同样需要对其使用回复系魔法才能让她露出原形。她的普通攻击有两种，一种是大范围的镰刀攻击，另一种为带有火焰的冲刺。另外如果被她抓住，还会进入带有倒计时的死亡宣告，无视HP10秒后直接死亡。她的弱点为颈部的封印，待其受到较大伤害趴在地上休息时即为攻击的最好时机。如果途中HP或MP不够，还可以通过击破她释放的黑色心型魔法球来获得回复道具。

迷宫-图书馆

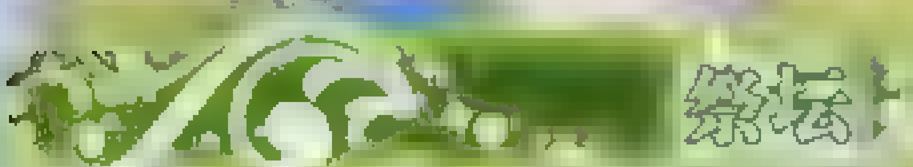
再次来到图书馆，这里的布置又发生了变化。这里的大部分场景都只需要消灭所有敌人或使用书本破坏魔法球即可。惟一有难点的地方就在于中间有一处需要快速击破两个魔法球，如果等待书本刷新的话是来不及的，需要将下方的另一本书运到台座旁备用。最后在内部调查发光的书本即可获得采掘场的情报。

迷宫-采掘场



BOSS

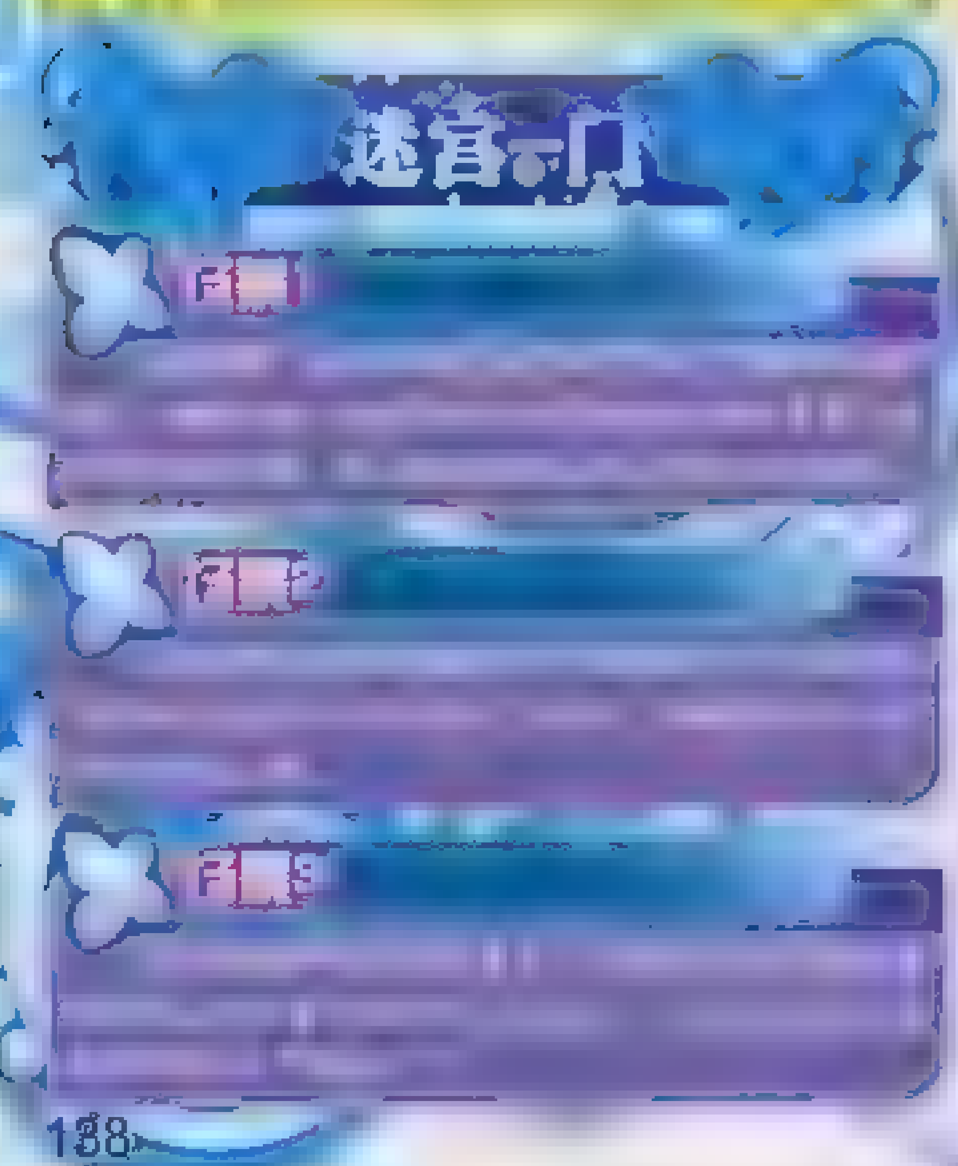
此BOSS的攻击较为频繁，其吐出的水泡还带有毒等异常状态效果。特别注意当它腹部膨胀时会使用全屏毒攻击，只有在陆地上才能幸免。建议玩家直接在陆地上使用远程攻击慢慢消耗，如果它在墙上时被击落，则会露出位于腹部的弱点，直接跳上去猛踩吧。

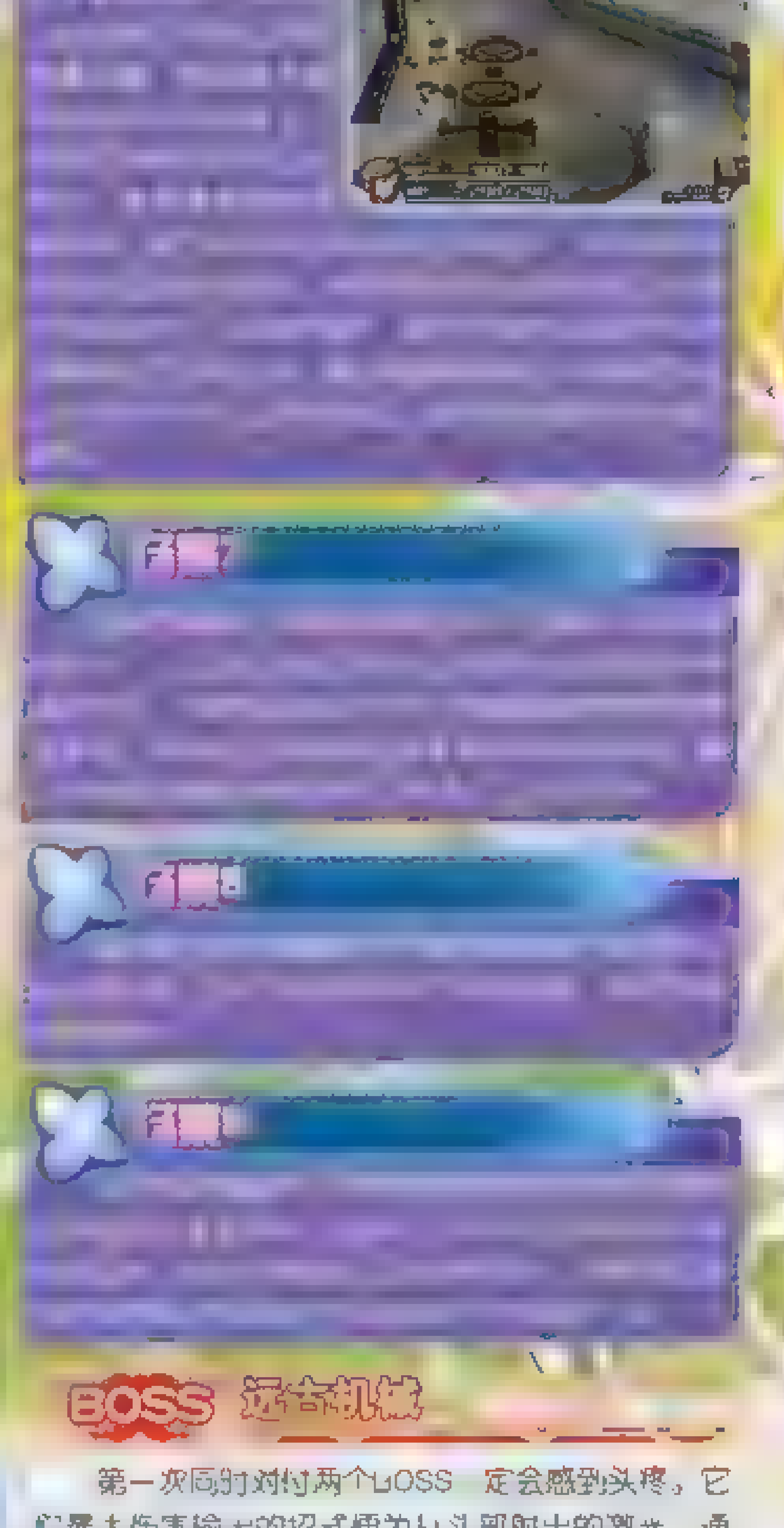


祭坛

终于凑齐打开门所必需的手杖了，接下来我们要分别去冰之山和炎之山山顶的祭坛触发剧情。由于两处的门全都打开了，这次我们就无需理会机关与敌人，快速爬上山顶便可。

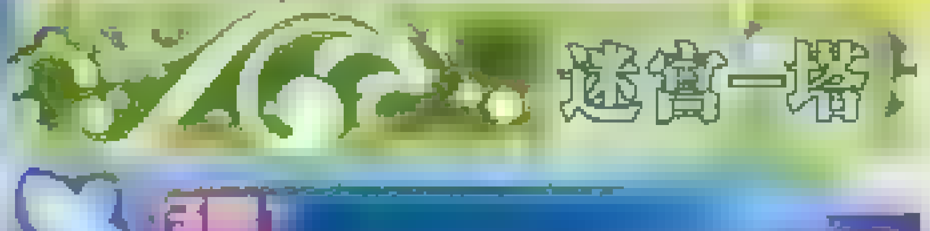
迷宫一门



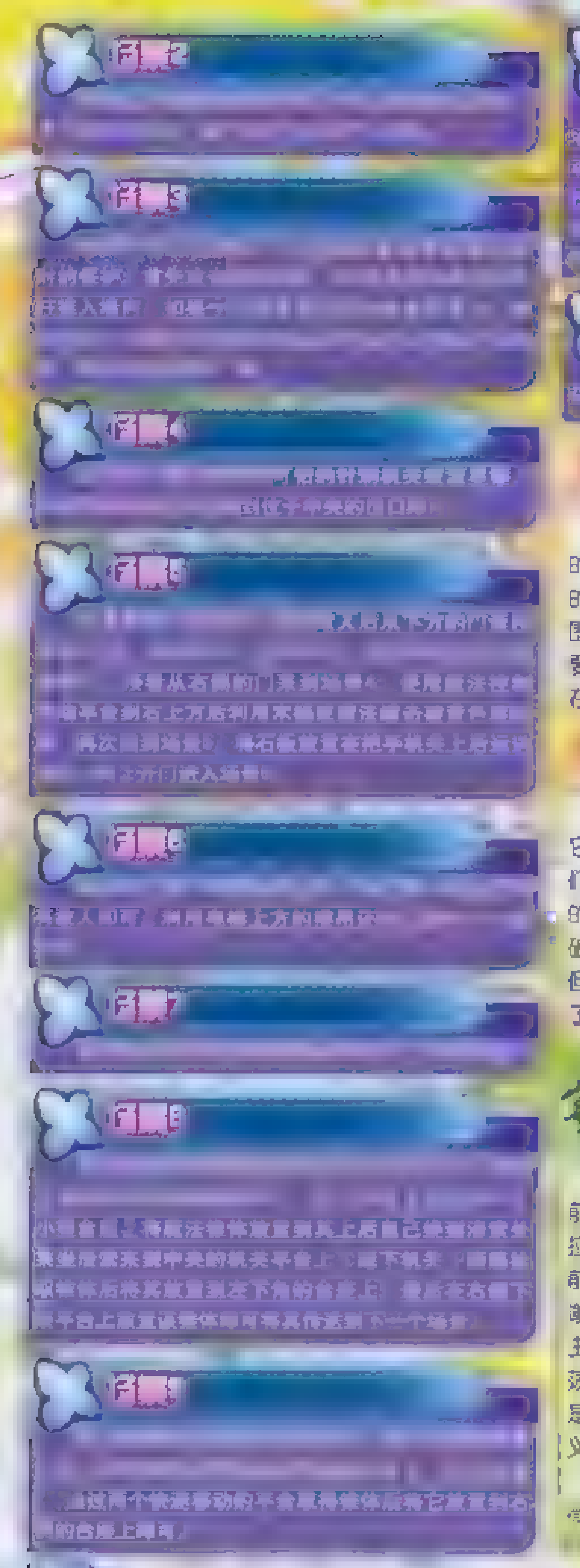


BOSS 远古机械

第一次同时对付两个BOSS一定会感到头疼，它们最大伤害输出的招式要为从头部射出的激光，通常不防御的话直接能够损耗我方80%的HP。另外还有使我方陷入黑暗状态的特技。它们的弱点都在腹部，需要先攻击一段时间后待其翻过来即可击中。



迷宫一塔



门扉10

场景3，从刚打开的通道进入场景10[illegible]
[illegible]平台来到右侧有两根[illegible]石柱的[illegible]

门扉11

[illegible]获得BOSS层的钥匙[illegible]

BOSS 拉凯克斯

拉凯克斯加二个杂兵，和以前在图书馆中一样的阵容。不过此战拉凯克斯强化了不止一点点。他的恶魔之手不但能够释放出魔法球，还能带有大范围的爆炸效果。如果看到他将右手高高举起，千万要躲开，否则不但会受到较大的伤害，攻击力也会在一定时间内被削弱。

BOSS 拉凯克斯 最终形态

吸收了水晶力量的拉凯克斯完全恶魔化了。它会依次召唤出三根石柱、双手和身体。如果等它们都召唤完毕，拉凯克斯就会与它们合体成为巨大的怪物。所以我们尽量在其召唤的同时将它们快速破坏。虽然处于召唤状态的拉凯克斯防御力很高，但攻击力也相对较弱。对付他就不用想找什么弱点了，硬拼就是胜利。

END

原来，谢尔洛塔的真身一直被封印在塔中，而之前的谢尔洛塔只是其意念化身成为的黑猫。为了阻止拉凯克斯的阴谋，谢尔洛塔命令主角将水晶破坏。上前攻击水晶后，一切都消失了，没有拉凯克斯，没有谢尔洛塔，一切似乎都只是一个梦境而已。第二天，主角从家中醒来，再次穿过森林后，看到的只有空荡荡的湖面。忽然，他发现自己身上还有一块水晶，那是谢尔洛塔在成人礼上给他的。现在这一切都没有意义了。主角将它丢入水中后，转身离开。

那块小小的水晶沉到了湖底，慢慢地开始散发出了微弱的光芒。水晶的故事，也许并没有就这样结束……

关于多周目

看完结局字幕后，[illegible]去各个迷宫自由挑战了。另外下方还会出现一个[illegible]迷宫，[illegible]完全一样，就连BOSS都是相同的[illegible]。另外[illegible]选项，进入后可以选择hard难度开始游戏。[illegible]hard难度的流程不变，[illegible]可以挑战。hard通关后还会追加Veryhard难度，也就是[illegible]慢慢挑战吧

北斗神拳 拉奥外传 天之霸王

北斗の拳 ラオウ外伝 天の覇王

PSP

《北斗神拳》自1983年连载至今已经有25年的历史了，实际上单行本发行总数量早已突破1亿部的销量。自2006年3月24日开始连载的《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》虽然只是"《北斗神拳》系列"同人性质的外传，但其影响力也绝对不容小视，先前已被改编成TV动画连载，今天，由此而改编的同名游戏《北斗神拳 拉奥外传 天之霸王》也终于登陆PSP，游戏一改PSP平台该系列前作的"物语"的游戏方式，而是变成了更加动感漫画风格的热血爽快的格斗游戏！游戏素质究竟如何，快随我往下看吧！

文 [illegible] 编 [illegible] 美编 Juri

原著漫画故事梗概

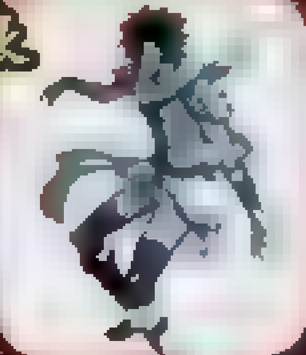
本作讲述的是《北斗神拳》中出场的"健次郎"宿命的对手、兄长"拉奥"年轻时的故事。整部作品以拉奥的视点展开叙述，讲述了拉奥设立"拳王府"与爱马"黑王号"的相遇，遭遇的卡桑拉敬事所的真相以及拉奥为什么要成就霸业的原因等等。

▲世纪末的霸主——拉奥，浑身流露着王者的霸气。

主要登场人物介绍

拉奥

北斗神拳四兄弟中的老大，能使出北斗神拳，自封为"世纪末的霸主"，用拳头的力量来掌控这个乱世。


龙狼

收集这乱世的情报，是南斗的智将，因此是南斗握聪手。

龙达

南斗六圣拳中的一派，擅长谋略，是南斗红鹤拳的传承者。

龙加

龙达的亲哥哥，冷眼观看这个乱世的动向，使用泰山天狼拳。

修伽

为了协助拉奥实现其霸业之梦，特从修罗之国前来加入他的团队。作为拳王军的军师，使用的是"泰山旋风脚"。

佐久夜

突然出现在拉奥的面前，并自愿加入拳王军的谜之女军师。

萨奥沙

号称"圣帝"，[illegible]使用南斗凤凰拳。

蕾娜

拉奥的青梅竹马，与哥哥修伽一起从修罗之国渡海而来。是一个暗恋着拉奥的双剑骑士。

道奇

北斗四兄弟的老二，他的天赋才能被人称为是最接近继承者的男人。擅长利用北斗神拳中的医术，来救助幸存的生命。

健次郎

北斗神拳四兄弟中的老小，"北斗百裂拳"是他的[illegible]，作为隐藏人物登场。

www.plumbook.cn

游戏模式

Story Mode是故事模式，以操控主角拉奥而展开的故事剧情模式；VS CPU是电脑对战模式，由Free Battle（自由选战CPU模式）和Survival（生存模式）以及Time Attack（计时模式）组成；Practice是练习模式，新手玩家练习上手的好去处；Network是网络对战模式。

格斗奥义详解

基本操作

△	跳
○	弱攻击
×	强攻击
□	防御

游戏中角色被攻击或者攻击到对方后，屏幕下方的能量槽便能积攒，从而发动必杀技和超级必杀技。

▲在故事模式中，只需一路狂按○+R即可，没有任何难度。

隐藏要素

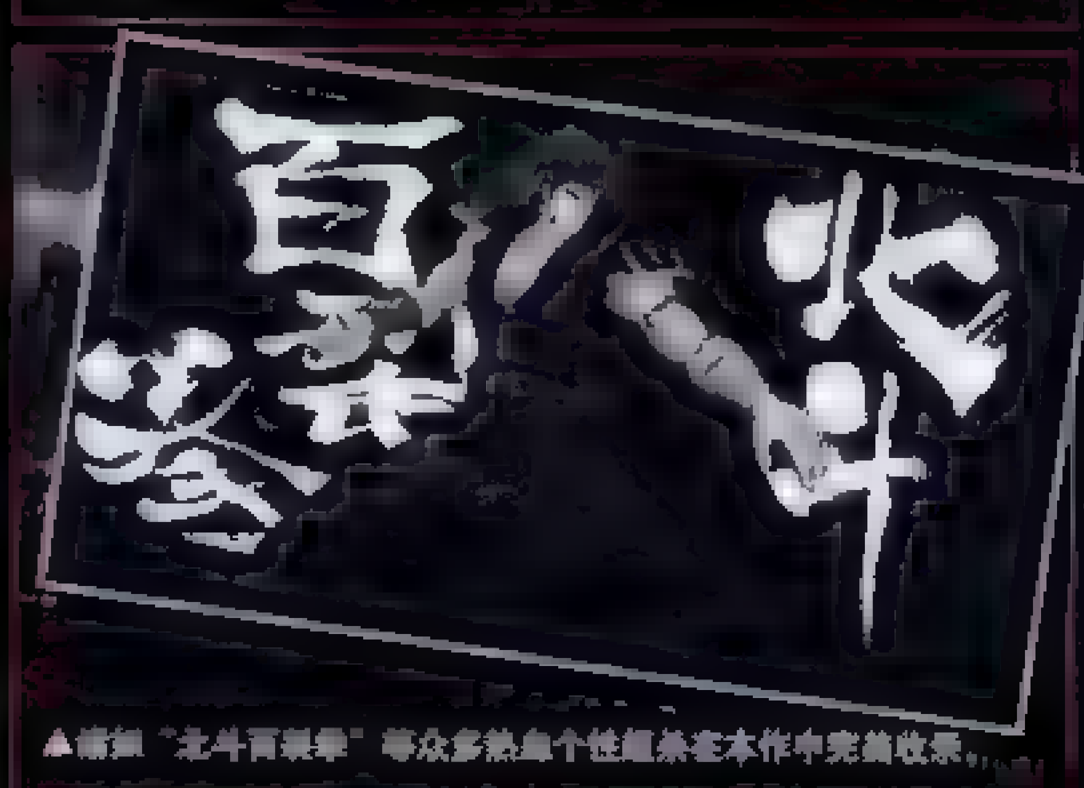
本作惟一的隐藏要素莫过于终极隐藏人物、系列的历代主角健次郎的乱入了，其实满足条件相当简单，即首次打穿故事模式后，在故事模式选项里，选择新出现的"Continue"选项再打一次故事模式，最后打败健次郎后，从此便能任意选择健次郎了。

◀通关一次故事模式以解禁健次郎！

▲"你已经死了……"如此经典的台词，仿佛让我们回到了童年。

战斗心得

作为一款格斗游戏，从格斗游戏的3大要素（手感、平衡性、判定及连续技系统）来看，本作是不合格的。游戏的手感比较生涩，没有动画中拳拳到肉的快感，游戏甚至连续技的设定都没有，而且在×+R+L的超级必杀面前，一切都变得十分渺小，因为即使在被击打或硬直情况下，都能进行发动，瞬间逆天，也许是厂商为追求最后一点"平衡"，有些角色的必杀对方只要打中就会100%命中，但有些角色是无论如何也无法一口气全部命中对方的，因为判定实在是飘忽不定，所以原本很多理论上能成立的连击都无法成立，尤其是主角拉奥以及健次郎等人几乎是猛到掉渣，场景中的障碍物也只是摆设，碰到它们就会自动降落而已，不会产生任何互动以及附加伤害等效果。综上所述，本作有着绝对生硬的手感、非常混乱的攻击判定、众角色之间没有平衡性可言，但好在必杀演出的效果以及动画中原班声优的热血语音使得本作"看上去更美"，可以说是完全忠实再现原作动画的魅力。以下是笔者总结的最速通过故事模式的最简单也是最实用的方法：①对方HP比自己少的情况下，按住□进行防御，由于防御是无敌的，时间耗尽后便能取得胜利；②一路狂按○+R即可迅速通关。



▲精细"北斗百裂拳"等众多熟悉个性绝杀在本作中完美收录。

按键指令一览

○+R L	强攻击的特殊攻击
×+R L	弱攻击的特殊攻击
○+R+L	必杀（消耗一格能量）
×+R+L	超级必杀（消耗两格能量 硬直情况下 样发动）

游戏画面采用了全3D卡通渲染，将原著漫画中的经典人物及标志性必杀一一展示再现，但过于简单的游戏模式和……注定使得本作只能是一款小品级的二线FANS向游戏，因此只推荐给原著漫画的死忠。

西梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

文 洋葱 美编
连载于《月刊少年GANGAN》的少年漫画《噬魂师》以格斗游戏的形式在PSP上登场了！这部世界观奇特的漫画自连载以来受到了许多读者的支持，2008年被BONES公司作为建社十周年的纪念作品改编成动画后人气更是急速上升。那么根据这部人气作品改编而成的游戏素质究竟如何呢？让我们往下看吧。
基本操作
○ 固有技
□ 职人攻击 格斗攻击
△ 魔武器攻击 术攻击
× 蓄力
L+R 魂之共鸣
十字键 移动
噬魂师 战斗共鸣
ソウルイーター バトルレゾナンス
PSP
SOUL EATER
ソウル イーター
BATTLE RESONANCE
バトルレゾナンス
STORY
故事模式
TIPS
角色倒地起身后会有一段极长的无敌时间，此时角色的身体颜色比起平时要暗些。
绪梅杂志&DMZS
www.plumbook.cn

必杀台词

完成剧情模式中的任务后玩家有机会获得角色的必杀台词……

附加效果

台词内容

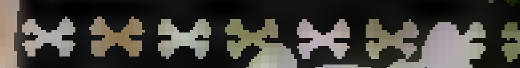
防御及防御崩坏

由于本作并没有按下防御这一动作，除了少数防御不能技和投技外，敌人的大部分攻击只要按住后方向键便可防御。不过对于……

……崩坏。

TIPS

用某一名角色完成剧情模式后，便可使用其2P颜色。2P颜色的选择方法是在选人界面中按下L+O键。



魂之共鸣

……共有三……

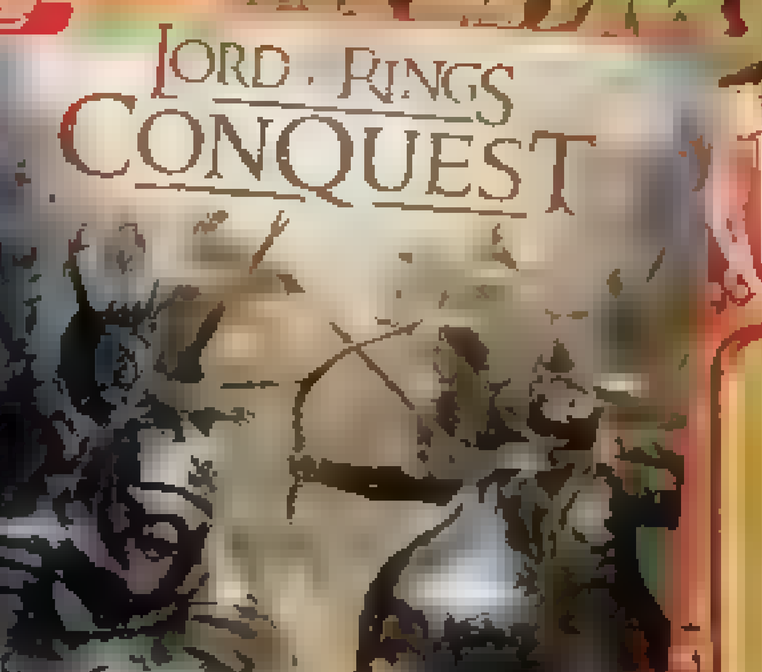
……减去对手70%左右的HP

隐藏角色

……的数名重要角色也会作为可使用角色登场，本作可……

……条件才能使用……

[illegible]	完成16号任务
[illegible]	完成34号任务
美杜莎	完成48号任务
圣剑	完成51号任务



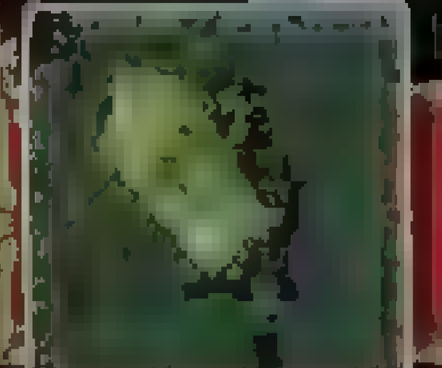
The Lord of the Rings Conquest

B 文 Edie 编 软饼干 美编 羊耍

《指环王 征服》的剧情从魔戒世界架构中第二纪元的3441年开始，即索伦在末日火山被中土世界联军打倒的那一年。由于此后伊西铎取得魔戒后未能够毁灭位至导致成的协基而背叛了精灵盟友，并没有将魔戒毁掉而是据为己有，尔后精灵不再与人类同盟，所以本场战役也被称之为“最后的联盟之战”。

职业介绍

游戏初期玩家只能选择剑士参战，后期会很快相继出现弓箭手和法师。除了这3种基本的角色，游戏中当达成一定条件，玩家还可以解禁出其他种类的英雄角色，如阿拉贡、甘道夫等，他们都具有特殊的攻击能力，不过这些角色是不受我方治愈魔法影响的。角色的操作模式是可以选择的，触控笔和按键，玩家可以选择自己喜欢的方式来进行战斗。游戏中会有很详细的图文示例讲解触控操作方式，所以这里不多介绍，重点讲解按键操作方式。方向键：移动；L和R键：防御（L键：停止移动）；X键：更换角色兵种；按Select键可以切换操作方式。



剑士

剑士的近距离攻击力很强，是本游戏中体力最好、连续技最丰富的职业，相当适合新手进行游戏。按B键是快速攻击，按A键即向敌人弧形挥剑攻击，按Y键即向敌人作突刺攻击，另外L+A键是超级攻击，但要消耗蓝色的技能槽。

弓箭手

弓箭手是游戏中最强悍的远距离攻击职业。按B键是普通射箭，按A键即可瞬间射出五发强力的箭矢同时攻击多个敌人，长按Y键可锁定敌方目标攻击，并用方向键更换目标，但消耗技能槽。按L+A键即进入发光状态，消耗蓝色技能槽，此状态会持续一段时间，并且所有射出的箭都是充满火焰的，攻击力非常强。

法师

法师是游戏中范围技最多，且唯一一个能够补血的职业。按B键法师既可以近距离时打斗攻击，还可以远距离使用手中的法杖进行放电攻击并且震退敌军。按A键即火球攻击，比放电攻击威力大，但消耗蓝色的技能槽。按住L键一段时间可以治愈周边的同盟军，L+Y键可以施展火焰护盾，敌军一旦靠近火焰护盾便会受到一定的伤害。

模式介绍

本作的单人模式比较丰富，分为战役模式、征服模式、混战模式。

战役模式是本作的主要游戏流程，游戏一开始主角单独行动，途中系统会提示本关的目标任务，玩家只要按照提示做就可以了。一般都是占据据点和打败某些特定敌人以及营救被困人员。注意，有的任务目标是具有时间限制的。据点就是上屏大地图上显示的小旗子，到达据点后将敌军全部歼灭并在据点处等待一段时间，旗帜由红色变为蓝色即占据成功，接着系统会提示下一个目标任务。

▲独眼巨人的斩斧相当厉害，千万别靠近，用弓箭手或者法师进行远程攻击即可。

◀[illegible]

征服模式中，玩家也可以选择代表不同的势力来选择任一区域与敌方进行争夺战，但是只限制于战役模式中已通关的区域。游戏开始敌我双方同时从地图的两个端点出发，路经旗帜即会变色为各自的红色或蓝色，被对方占据的据点可再占据。占据所有据点后再等待30秒即成为赢家，所以如果你失去对于所有据点的控制，你会有30秒的时间来重新夺取一个据点，否则战斗将会结束。

混战模式中玩家可任意选择已经完成的关卡，可立刻进入激烈的战斗，非常方便。

界面解说

游戏上屏，左上角显示的是我方战士的士气点数，而右上角则是敌方的，每夺取一个据点即可增加我方战士的士气点数数量并同时减少敌人的数量；中间显示的是本关大地图，红色和蓝色分别代表敌我双方，下方叙述的是该关目前的作战目标。

下屏中，左下角为我方主角的HP生命槽，生命槽的右侧是攻击力积蓄点，收集一颗红色能量球后攻击力便增强一级；右下角则是我方主角的技能槽，技能槽的左侧是移动力积蓄点，收集一颗黄色能量球后移动力便增强一级。

能量球

歼灭敌军后可以随机获得4种能量球，但一段时间后就会消失，所以玩家要及时收集。绿色的补充HP生命值，蓝色的补充技能槽，红色的增强攻击力，黄色的增加移动速度。另外，战斗中当收集黄色和红色的能量球达到一定数量后，生命槽和技能槽会暂时提高上限，因此对战斗十分有利。

全徽章收集一览

过关时当达成一定的条件便能获得各种各样的荣誉徽章，使得游戏性大增。且个别徽章得来不易，还是需要玩家反复挑战才行。

徽章	名称	获得条件
[illegible]	[illegible]	[illegible]

总体来说，本作是一款电影游戏化的佳作。在这场史诗般的战役中，玩家自始至终都能按照自己的方式去战斗，不仅可以作为英勇的正义大军参与圣战，还可以和邪恶的邪恶军团一起征服中土世界，这在以《指环王》为题材的动作游戏中还是第一次。本作最大的缺憾在于对战争场面的刻画相当不足，由于游戏的画面偏暗，使得同屏人数过多时玩家很难分辨双方队员的具体阵营。总之毕竟本作的流程不长，难度也不高，因此推荐给《指环王》电影的忠实爱好者。

游戏万花筒

的梅酒

▲《萌萌二次大战略 豪华版》于去年11月推出了PSP版。

游戏与知名商品合作进行宣传，或者干脆以游戏中的道具为原型推出主题产品我们已经见怪不怪了——像"《最终幻想》系列"、"《潜龙谍影》系列"、"《口袋妖怪》系列"等大作推出时都会有相关商品问世，一来可以扩大游戏的影响力，二来又可以捞上一笔。其实这种方式并不是大作的专利，一些小众向的游戏也开始争相效仿，比如我们这次为大家介绍的《萌萌二次大战略 豪华版》。

《萌萌二次大战略 豪华版》虽然游戏销量并不惊人，但由多位知名画师设计的角色还是萌倒了不少玩家，在宅男中的知名度并不低。以其为主题推出的梅酒"萌萌浊梅酒"由日本著名的酿酒厂商"一宫酒造"酿制，其将"一宫酒造"的绝品梅酒与《萌萌二次大战略 豪华版》中的萌角色合二为一。不过虽说叫"萌萌浊梅酒"，但充其量只是在酒的标签上印上了来自游戏中的两位角色而已。该酒的发售时间为2009年2月10日，售价1890日元。为了纪念发售，期间还会在宅男圣地秋叶原附近的居酒屋中进行特别的促销活动。

▶虽然只是在酒瓶标签上加了点小花样，不过话说回来，包装还是很好看的。

plumbook.cn

偶尔反过来也不错

森永食品公司推出“逆巧克力”

很多人……认为情人节送巧克力应该是女性的任务，但实际上有相当一部分女性也希望能够收到男性的巧克力…… [illegible]

PS3音效以假乱真?

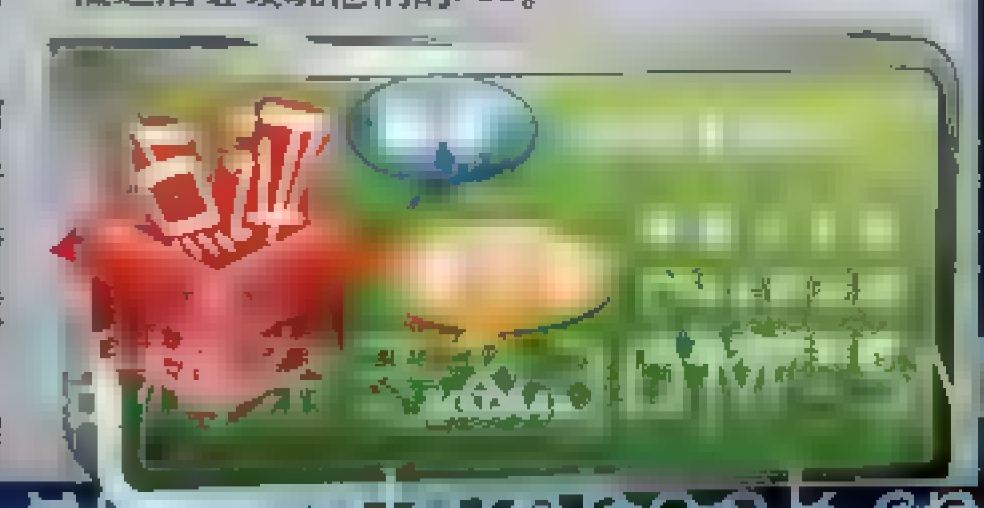
前不久在丹麦首都哥本哈根的沃尔比地区发生了一件趣事。两个年轻人晚上在房间里玩PS3上的一款动作游戏，他们的音响效果很震撼而且音量也很大，惊扰了住在旁边的邻居，于是就有人打电话报了警。

深夜扰民这本无稀奇之处，但接着便出现了问题，报警的人并非是因为噪音骚扰向警察抱怨，而是误将隔壁传来的枪声信以为真……没过多久，警察就赶到了这两个年轻人所住的公寓，他们在楼下用扩音器对屋里的年轻人高喊：“你们已经被包围了！”

两个年轻人不知发生了什么正趴在窗口准备看看热闹，然后他们就看见了写着“SWAT”标志的汽车和闪着刺眼光芒的警灯，接着就被破门而入的特警队按倒在地并戴上了手铐……

好在事情没有向更坏的方向发展，在对房间进行搜查后，警察们就立刻意识到了这其实只是一场误会，于是他们当即释放了两个年轻人并允许他们回去将音量调低之后继续玩他们的PS3。

▲严阵以待的警察，好在事实没有想象的那样糟糕。



Mega House公司推出鲁鲁修1/8手办

日本的Mega House公司预定于2009年4月下旬推出一款高约220mm的鲁鲁修手办。这款手办鲁鲁修身着ZERO服装，外套可脱，另外还有武器、皮带以及头盔等丰富配件。手办的价格暂定为7980日元（含税） 各位FANS心动了吗？

▶光是改变了眼睛的颜色 就给人完全不同的感觉。

梅杂志&3DM-SH
plumbook.cn

日本关东最古老的大社鹫宫神社座落在琦玉县鹫宫町 受大人气动画/漫画《幸运星》的影响，正月前来祈福参拜的民众也一年多过一年。2009年的1月1日～3日，来到该神社的人数多达42万。期间贩卖《幸运星》相关商品所带来的经济效益据说超过1亿日元。

乘着痛车前往神社，这附近的便利店正发售期间限定的粘土手办，可本来预定卖四天的手办在开店不到两个小时的时间内宣告售罄 依旧排着长队等候的人们只能叹口气了。

神社附近的私人商店在深夜依旧开业，该商店贩卖的并非官方周边，而是自制产品。物件之精美毫不逊色，从手工上也看得出这件透着日本民俗的玩意价格不菲。为啥？因为旁边的COSPLAY水手服都卖到15000日元了。

鹫宫神社内部，Bandai、角川书店等商铺紧密陈列。而场内人气最高的莫过于Good Smile公司的扭蛋求签，4种外形的扭蛋内部都藏有预示今年运势的神签。要说这个公司的敬业精神就是跟路边的算卦先生不是一档次，它就是有本事让同一个顾客连续抽到两次“大凶”的签。

末了，就连当天琦玉县的报纸也印成了《幸运星》特别号……

《幸运星》以外，再比如《

游戏美图秀
栏目主持：宇轩
新年好！新年好！宇轩在这里给大家拜个晚年。最初，宇轩本来是想以“新”为主题为大家带来美图的，可是画着画着就变成了“圣”关……算了，反正发音一样啦……被拖下去暴打！

宇轩：当然，最后我们也要为大家送上一副“传统”美女图，祝大家新年大吉。

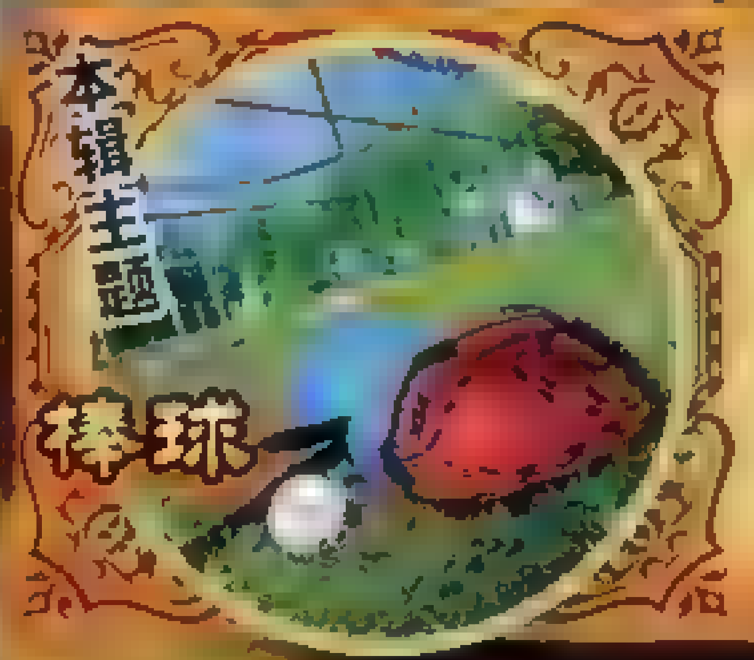
经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

说起棒球，恐怕大家都知道有这项运动，但是想想又会觉得十分陌生。不少人对比赛的规则没什么了解，国内基本也没有媒体的报道和电视台的实况转播。棒球在国内算是个非主流的运动项目。由于场地和设备的原因没有得到普及，大家也没有什么机会接触棒球这项运动。不过在游戏界，想玩棒球那可是相当简单，各机种上和棒球相关的游戏可以说是层出不穷。这里就让我们来说说游戏中的棒球。

好游戏永远不过时

文 Vio



棒球是一项团体的球类项目，现在参赛人数为9人。分为进攻和防守两方，利用棒球和手套在棒球场上进行比赛。双方轮流进行攻守，进攻球员跑回到本垒就得一分。在九局中得分高的胜出。棒球在国际上的流行性并不大，比较冷门。只有在美国、日本、台湾、韩国、古巴等地视为主流运动。1992年升为奥林匹克运动会正式项目，可惜因为参赛国太少，所以国际奥委会宣布棒球不列入2012年的伦敦奥运会比赛项目。

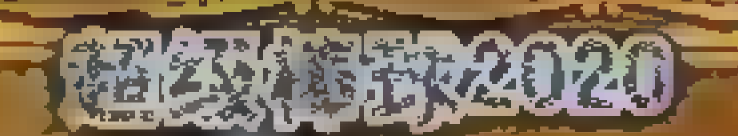
海贼王 棒球进行曲

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP/NDS

▲乌索普击球时竟然拿的是锤子

《海贼王》的粉丝对这款游戏恐怕不会陌生，和系列之前的题材不同，本作是款棒球游戏，在《海贼王》题材的游戏里显得非常另类。在游戏中“路飞”、“娜美”等主角都会作为可选人物登场。而每个人的棒球棍也是与众不同，棒球棍变成了在动画中每个人所擅长的武器。比如“索罗”的棒球棍就是剑，“路飞”则用拳头来代替棒球棍。与动画中一样，在游戏中每个人都会有自己的特殊能力来进行棒球比赛。而场地也会选择在不同的岛屿和不同的势力所组成的队伍进行比赛。在游戏中玩家会发现许多在动画中熟悉的道具。由于是一款动漫所改编的游戏，因此在游戏中每个人物都会还原在动画中的特色，每个人物都有着与众不同的必杀技，像是“爆发”“必中”等。如果在合适的时机发动，那么就能扭转时局获得不可思议致胜呢

www.ptum



超级棒球2020

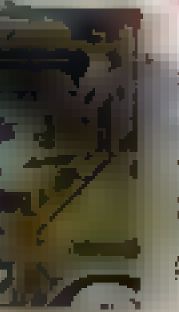
原机种：SFC | 模拟器：snes9xTYL/SnemulDs | 适用机种：PSP/NDS

虽然科幻题材的游戏不少，但科幻体育游戏可算是比较新鲜的。游戏的时代设定在2020年，游戏中未来的棒球选手全都是机器人。游戏的操作十分的简单，很快就能掌握方法和要领。同时游戏的手感也比较好，不会让玩家觉得那么生硬。游戏的画面十分华丽，玩家做出精彩动作时还有专门的特写，让玩家很有代入感。由于游戏中的选手是机器人，所以玩家可以通过不断的比赛，得到更多的金钱，从而强化属于自己的棒球机器人，最后打败其他国家的选手得到比赛的冠军。值得一提的是在游戏界面中选择"1p league"时，再按住Select和Start，再按A，就可以让电脑操纵玩家所选择的球队进行比赛了。

本垒打…

惩罚者

原机种：CPS1 | 模拟器：Cps1psp | 适用机种：PSP

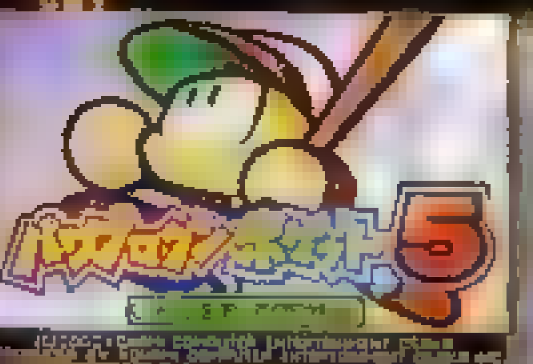


▲好孩子们请不要把棒……

这是一款在十几年前风靡过街机厅的游戏，它改编自美国同名经典漫画，还拍成过电影，剧情十分的简单，讲述的是一名警官面对社会的不公，只有当起惩罚者以暴制暴惩治罪犯的故事。虽然游戏可选的人物只有两个，与同时期的《名将》主角相比似乎比较少，不过游戏中的道具种类可是十分的丰富，刀枪棍棒样样齐全，甚至消火的灭火器、木杆签、凳子、箱子都能作为武器使用。游戏的手感相当出色，把原作暴力热血的感觉表现得淋漓精致，体感觉到Capcom制作游戏的那种硬派风格。说道棒球，不能不提主角捡到的棒球棍，拿起来作为武器对付BOSS虽然没有手枪手雷来得简单，但也是个不错的选择。推荐给喜欢Capcom硬派街机游戏的玩家和喜欢美式暴力美学的玩家们。

口袋棒球5

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP/NDS



▲可爱的人物是游戏受欢迎的一大原因。

看过了前面几个游戏之后，最后再来介绍一个相对"正常"一些的棒球游戏（汗）。《口袋棒球》是个比较受欢迎的系列，在GBA上共推出了多款游戏。游戏人物设定为卡通化的Q版人物，游戏人物的形象都像不倒翁一样，十分可爱，不过这统一化的结果就是玩家只能通过球衣和名字的不同来区别人物了。游戏中玩家可以不断训练球员来增加其各项能力，然后向联赛冠军进军。游戏的剧情还包括了球员的日常生活状况等，比如在休息的时候，可以去很多地点来触发剧情。由于游戏中有恋爱要素，所以触发定期事件对玩家十分的重要，这一举动也会影响到游戏的整体剧情。而游戏的结局也很多，一个细微的改变就可能影响到游戏最终的结局，要做到训练恋爱两不误，就要看玩家的技术水平了。

牛年到了，给各位读者拜个晚年，希望新年里"牛"出精气神！近几年，感觉年味越来越淡了，瞧着大街上的小孩穿着新衣服，蹦蹦跳跳的都特别开心，记得自己小时候，也特别盼望过年，似乎年是专为儿童准备的节日。下面看看春节期间的PSP软件新闻。

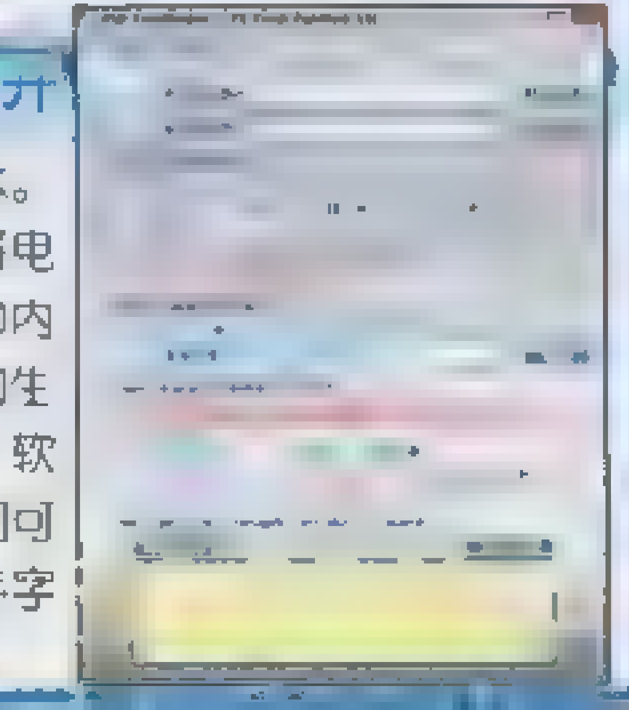
破解

M33新固件推出

PSP用固件系统M33于1月下旬继续发布新版，推出5.00M33-6。新版在恢复模式设置中加入了Speed Up MS Access选项，可以提升记忆棒的读取速度；解决了PSP中没有记忆棒无法启动的错误；可以保存系统修改信息，信息会保存到version.txt文件内；跳过登陆PSN时的升级检测，能顺利登陆PSN。如果你的PSP已经是5.00M33、5.00M33-2、5.00M33-3、5.00M33-4固件中的任何一个版本，可以直接拷贝5.00M33-6升级文件升级，否则需要下载索尼官方5.00升级文件，并将文件Eboot.pbp改名为500.pbp，放入5.00M33-6升级文件夹内再升级。

索尼已经推出了5.03版系统，并且堵住了《无极变速》美版存档漏洞。按照Dark_Alex的作风，不太可能再推出5.03 M33固件。至于先前放出视频的5.02HEN A固件，至今仍没有发布下载。从视频上，我们可以看到刷入了5.02HEN A固件的PSP-3000能够运行ISO游戏和自制软件。作者MaGiXieN表示，5.02HEN A固件利用了《无极变速》漏洞以及另一个尚未公开的漏洞，但在固件没有完善前不会公开。

PSP FontMaker新版公开



手机上更换字体已成为时髦，其实，PSP上也能更换字体。PSP FontMaker是一款可以为PSP更换字体的软件，能够将电脑上的TTF字体转换为PSP专用格式，并直接安装到PSP的flash0内存中。软件于1月30日推出V1.29版，支持中文和英文字体的生成，集成了中文字体补丁，并适用于3.71 M33以上版本固件。软件采用全中文界面，上手简单。软件提供了个性化功能，我们可以自由调节字体的大小，并能对其加粗、倾斜等。注意，更换字体可能会造成PSP发生死机等异常现象，小心使用本软件哦。

mbook.cn

模拟器

FBA新版发布

进入2009年，PSP用多街机模拟器FBA的更新速度也慢下来，1月23日发布了V12P3，仍定格于V12版止步不前。V12P3最大的变化是加入了对《三国战记II》的支持。《三国战记II》仍由IGS制作，火爆程度不亚于I代。新版FBA已经能基本正常运行本作，但还无法支持存盘。

PSPKVM新版公开

PSP上的JAVA模拟器于1月11日推出V0.5.0OE版。新版启动了全新的虚拟键盘，优化了输入法；加入了对可缩放矢量图和网络服务的支持，改善了程序循环，代码运行速度提升25%；能够通过更改pspkvm.ini文件的参数来调节字型尺寸，找到fontsize项目修改数字即可，默认小字体是14号，中字体是16号，大字体是18号；在机型选择界面中可以调节CPU的运行频率。

Windows OS for PSP发布

在PSP上运行Windows操作系统已不是什么新鲜事，但只有高手才能做到。由国内玩友Weyiguo制作的Windows OS for PSP软件包，则让运行Windows走向平民。Windows OS for PSP内集成了DOSBOX以及Windows 3.1、Windows95、Windows98的镜像文件，让普通玩家无须复杂操作也能在PSP上轻松运行Windows。由于PSP-1000的内存只有32MB，PSP-2000的内存也不过64MB，所以Windows启动非常缓慢。而Windows 3.1是三个版本中运行最为流畅的，Windows98的运行则不太稳定。进入Windows界面后，用PSP的滑杆来操纵光标移动，L、R键分别相当于鼠标的左键和右键，SELECT、START键相当于键盘的ESC和START键。至于在PSP上运行Windows XP，作者表示XP是基于NT核心，无法确定DOSBOX能否运行，即使能运行也得在充分利用PSP-2000的64MB内存基础上。

自制软件

Vmp3新版公开

PSP用音乐播放器Vmp3于1月15日发布V1版。程序使用Lua语言编写，可以播放MP3格式的音乐，可以显示歌曲名称。Vmp3最特别的地方在于播放时的特效非常多，达到了26种。如果你看腻了PSP本身带的音乐特效，不妨装上Vmp3换换口味。

PSPdisp新版放出

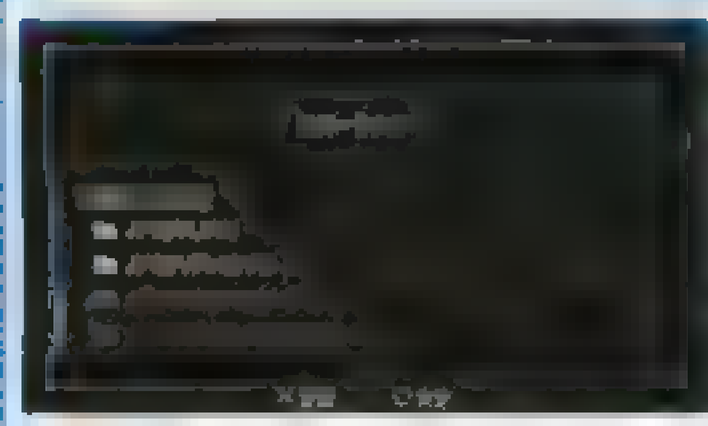
PSP用电脑画面显示软件PSPdisp于1月16日发布V0.2版。新版加入了支持针对64位系统的驱动，并能显示1920×1080分辨率的画面；加入了屏幕旋转功能，可以根据需要将屏幕旋转至不同的角度；初步加入对无线网络的支持。使用PSPdisp，我们可以将电脑中显示的画面传送到PSP中显示。软件提供了虚拟鼠标功能，我们能够通过PSP按键来操纵电脑。

PSPdisp的安装完全傻瓜化，用户只要将PSP通过USB线连接至电脑，不停地点击“NEXT”，软件即可完成在电脑端的安装，并会自动将程序传送至PSP记忆棒内。然后在PSP上运行PSPdisp，即可看到电脑显示屏中的画面了。在电脑端，我们可以对PSP端的显示质量（Quality）、画面分辨率（Viewport Size）等进行设置。作者计划在后续版本中加强对无线网络的支持，这样我们就能摆脱USB线的束缚，躺在床上遥控电脑。

LightMP3新版公开

PSP用音乐播放软件LightMP3于1月上旬推出V2.0.0RC1版。新版中加入了对媒体库的支持，按△键可以按媒体库排列歌曲；当音乐暂停播放时，CPU频率会自动调整为最小值；加入了对HOLD键的支持，将PSP锁定后屏幕会自动关闭；加入对法语、德语、葡萄牙语、西班牙语四种语言的支持；改进了对韩文的支持；解决了待机播放错误等等。作为PSP上最省电的MP3，LightMP3一直受用户青睐，最长能播放11个小时的音乐，希望作者能继续突破哦。

在PSP-3000上看电子书



PSP-3000上已发现的《无极变速》美版存档漏洞还不足以制作出功能强大的自制软件，顶多是些图形简单的小游戏。这款名为BookReader的电子书软件其实是网页文件，Skc520利用JS代码，实现了在PSP-3000上浏览TXT格式电子书的效果。我们可以将解压后的BookReader拷贝到记忆棒任意目录，但电子书文本只能拷贝到记忆棒psp/common目录内。启动PSP网页浏览器，打开BookReader的主页面，点击SELECT按钮会进入文件浏览器，选择TXT文件后确定即可。注意，要事先将PSP的语言设置为“简体中文”，否则可能会出现乱码。

同人游戏

《中国象棋PSP》新版发布

一年多没有更新的《中国象棋PSP》于1月上旬推出新版。新版由启凝★寒星制作，结合了eLoader，可以运行于没有1.5核心的PSP-2000上。新版还大幅度美化了界面，添加了游戏界面背景以及古筝背景音效，更换了游戏个性图标，采用了更加醒目的游戏指针。

春节期间，不少商家的PSP-2000卖断了货，而PSP-3000却货源充足，价格也只要1250元左右，多么厚道的价格啊。要知道一台NDSi竟然要1[illegible]，PSP比NDS还要便宜200元，[illegible]真是奇了。

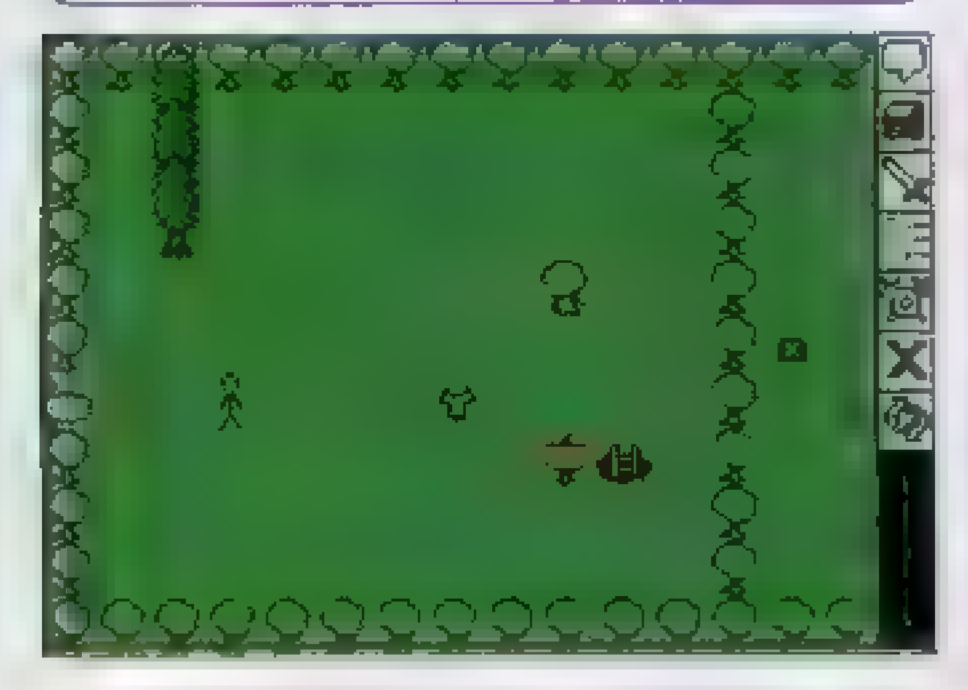
话梅杂志&3DM-SMV
plumbook.cn

软件新闻

自制软件引导程序DSision于1月16日推出V2.0版。新版能运行于R4DS烧录卡上；加入了对EZ三合一扩展卡的支持，可以运行GBA游戏；采用高分辨率、颜色更深的图标；能自定义文件和文件夹的图标。DSision搭起了自制软件和烧录卡之间的桥梁，如果你发现某款自制软件在烧录卡上无法运行，可以使用DSision做引导试试。新版DSision的界面漂亮了很多，易用性更强，喜欢的朋友快快安装吧。

NDS用手柄模拟软件DS2key于1月中旬发布V1.0、V1.0.1两个新版。新版加入对《吉他英雄》按键的支持；能识别鼠标左键、中键和右键的点击动作；能运行于Linux系统；启动全新界面；修复了按键映射错误等。DS2key可以让我们将NDS变为手柄，通过无线网络传输信号控制电脑中运行的游戏。使用时我们需要在电脑上运行DS2Key.exe服务器端软件，注意要关闭电脑防火墙或者允许程序访问网络哦。

《Tiny MORPG》发布

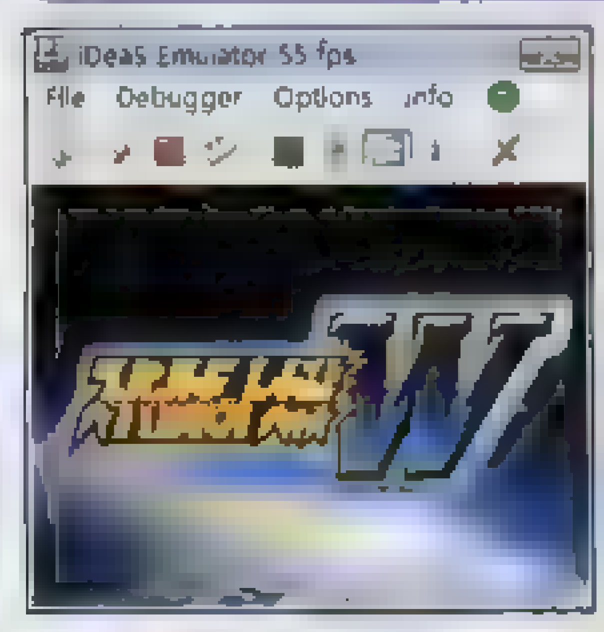


网页游戏登陆NDS啦，由玩友FriQ开发的NDS用网页游戏《Tiny MORPG》于近日正式上线。玩家的NDS中只要安装了网页浏览器，然后输入网址：http://mmorpg.clint.f-sw.com即可进行游戏。网页游戏制作简单，在手机上比较常见，《Tiny MORPG》则是专门为NDS开发的，使用了PHP变成语言以及Javascript脚本，更适合用NDS浏览。游戏开始，玩家要新注册用户名并设置密码，游戏画面在NDS上屏显示，下屏则可以输入各种命令，比如“s]”可以对所有在线玩家说话。

DSVideo新版公开

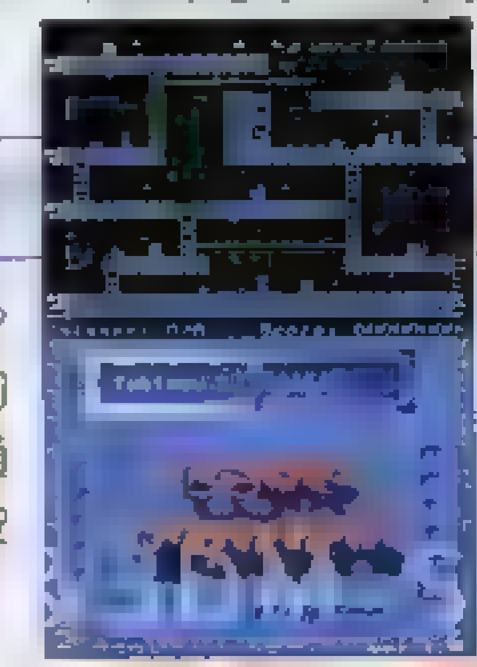
NDS上的视频播放软件DSVideo于近日推出V1.10版。新版中当视频开始播放10秒后会自动关闭下屏背光以节省电力；解决了视频音频无法同步的问题，在文件浏览器中隐藏了DSV扩展名；改进了文件浏览器的滚动条，使用了新版的FFMpeg引擎。DSVideo提供了针对M3DS和SC SD两种烧录卡的专用程序，其他型号烧录卡可以通过打DLDI补丁运行。DSVideo能够播放DSV格式的视频，视频文件可以放入videos目录中，按A键开始播放，按X键则能调节屏幕亮度。

iDeaS新版推出



电脑上的NDS模拟器iDeaS于1月24日和1月31日发布了针对于Windows操作系统的v1.0.2.9 beta版和V1.0.2.9正式版。新版加入了重启游戏后自动读取存档的功能；修复了提升CPU频率方面的错误，GXS A1注册问题，Alpha透明图层渲染错误，M4DS和AceKard烧录卡插件的问题，声音插件激活的错误，存档类型选择问题，路径创建错误，模拟器暂停菜单中的问题以及开启关闭图层方面的错误等等。新版对模拟效果的提升不大，试着运行了《牧场物语 欢迎来到风之集市》、《俄罗斯方块》等游戏，速度依旧缓慢。根据作者Lino的描述，iDeaS已经能够100%模拟NDS中的ARM7 CPU，对ARM9 CPU的模拟度也达到了99%，但实际运行中仍有这样那样的错误。希望新的一年里作者能带给我们惊喜。

《Lode Runner Origine》新版推出



NDS用自制游戏《Lode Runner Origine》于1月23日推出V1.2版。新版中关卡增加至150个，可以使用L、R键来切换关卡。游戏的玩法与著名的《挖金子》一致，玩家将所有金子都挖到后就会出现通往下一关的楼梯。游戏中用十字键移动角色，按A键在左方挖洞，按Y键在右方挖洞。

Innocence发布

NDS的触控屏给予自制软件作者无限的发挥空间，现在玩家能在NDS上演奏音乐了。Innocence是一款NDS专用的音乐演奏软件，软件的操作相对简单，只要点击触控屏的不同部位，就能发出不同的音色，由此弹奏一曲优美的音乐吧。软件于1月14日发布了第一个版本V0.01版。屏幕上有虚拟的琴键，点击后会有波纹效果，还会有人的手指落下，十分生动。

Moonshell更新发布

Moonshell于1月9日、12日、16日发布V2.00 beta.3、V2.00 beta.3.1、V2.00 beta.4、V2.00 beta 5四个版本。新版能正常显示GIF格式图片；改进了对DLDI的支持，提升了烧录卡运行的兼容性；加入了MOD插件，可以播放it、mtm、s3m、xm、669、med等多种格式的音乐；增强重启功能，重启后会回到烧录卡主界面；支持ClearType格式字体，默认为关闭；修复了在EZ V烧录卡上运行启动时的问题；插件中加入FC模拟器nesterds；解决了打开IPK文件包以及大容量图片时的内存错误。新版Moonshell与M3上的樱花内核十分类似，由于版权方面的原因，作者透露Moonshell会停止开发，而V2.00 beta.5可能会是最后一个版本。

DS81更新发布

NDS用老式计算机Sinclair ZX81模拟器DS81于1月上旬发布V1.3版。新版添加了内存快照功能；可以保存BASIC程序；支持自动读取和保存键盘映射；将文件数量提升至1024。Sinclair ZX81是1981年发售的一款计算机，采用8位元的Z80 CPU。DS81能够较好地模拟Sinclair ZX81的运行，使用时，上屏显示程序代码，下屏则为虚拟键盘，点击下屏右上角的键盘图标可以调出系统菜单。

NDSi专用自制软件将出炉

作为NDSL的升级版，NDSi凭借新增设备和功能，获得了消费者的认可，销量节节高升。有网友将眼光也瞄向了NDSi专用自制软件的开发。根据研究，NDSi并不仅仅是添加了摄像头那么简单，内部硬件性能也有提升，也就是说NDSi的性能要比NDS和NDSL高出不少。任天堂为了保证游戏的兼容性，为NDSi设计了两种工作模式，在标准模式中，CPU将会全速运行，而在兼容模式中，CPU只有标准模式速度的一半。如果充分利用NDSi的标准模式开发软件，运行效率将会大幅提升。原本在NDS上速度缓慢的SFC、MVS模拟器，将会趋于完美。NDSi附带的SD卡槽更是给人带来了想象的空间，希望能出现通过SD直接运行商业游戏和自制软件的引导类软件。目前在PSP上，不少软件就利用了PSP-2000的64MB内存，NDSi专用自制软件的出炉也为时不远，期待一下吧。

器电新到最新版本

2008年最流行的词语莫过于“山寨”了，山寨手机、山寨数码相机、山寨笔记本，甚至连春晚都被“山寨”了一回。而任天堂的GBASP也被国内厂商成功山寨了。山寨GBASP做得有模有样，比起原版改进了不少，不仅液晶片换成背光TFT，还内置了容量为 Gb的烧录卡，并有Mini USB接口可以直接连接电脑拷贝游戏ROM。厂商的山寨能力越来越强，不知什么时候有能力能把PSP山寨出来。下面看看节期可有什么新周边上市吧。

文 就爱360

PSP多用握把

品名： エキスパンドグリップ
种类： 握把
出品： サイバーガジェット
对应机种： PSP-2000/PSP-3000
官方价格： 1280日元

长时间拿着PSP游玩，需要使用握把产品做支撑，手的虎口部位才不会觉得酸痛。这款PSP多用握把，根据PSP-2000、PSP-3000的体型量身定做，可以很好地将机器卡在其中，增强了游戏手感。握把的上面留空，能够方便地插入USB连接线以及安装GPS、摄像头等外接周边。握把的右方预留了电池空位，可以放入2200毫安的大容量电池，延长PSP的使用时间。在背部UMD光碟处还设计了暗槽，能放入两枚记忆棒。而此处的挡板可以移动，与握把形成三角状支架，让PSP斜放在桌面上，适合观看电影。

PSP便携包

品名： Porter
种类： 保护包
出品： SCEJ
对应机种： PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格： 10800-12600日元

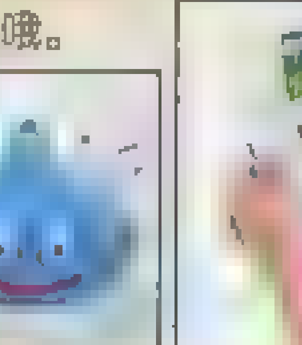
PSP发售伊始，索尼就注意到了机器的保护问题，豪华版中附赠了保护套。但以往的保护套只能容纳PSP主机，无法满足更多需求，最近索尼又推出了全新的便携包产品。PSP便携包有白色、灰色、黑色三种颜色可以选择，包包的开口在上部，并带有挂钩，能够挂在腰间。包包的内部结构复杂，除了能放入PSP主机，还能容纳UMD光盘，甚至还为记忆棒、耳机等配件预留了位置。包包完全适用于三种型号的PSP主机，颜色不同售价也不同，价格在10800至12600日元之间。

品名：PSP ezPower
种类：电源
出品：ezGear
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/PSP-3000
官方价格：21.99美元

PSP体型庞大，附带的电源适配器的体积也不小，外出的时候难以携带。PSP便携电源则将电压转换部分的电路集成到了插头上面，外观上更像普通手机充电器。体积缩小了不说，也更加便于携带。由于电压和电流参数是固定的，虽然厂商标明产品适用于PSP-2000，但实际上所有型号的PSP都能使用。

品名：Slime Audio
种类：音箱
出品：Square Enix
对应机种：NDSi
官方价格：4725日元

史莱姆是“《勇者斗恶龙》系列”中的经典怪物，也成了该系列的代言人。可千万别以为这个可爱的蓝色史莱姆是用来抱抱的玩具，实际上是小音箱，而且还是NDSi专用的哦。史莱姆上附带了音频连接线，插入NDSi的音频接口即可发声。产品附带了底座，游戏时可以将史莱姆音箱卡在上面。不要觉得别扭，实际使用时，手腕处正好被史莱姆的头部两侧托住，还是很舒服的哦。

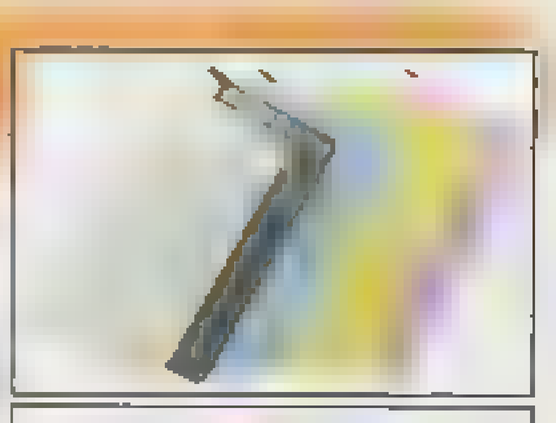


品名：PSP Star Wars Protect Kit
种类：保护壳
出品：BD&A
对应机种：PSP-2000/PSP-3000
官方价格：24.99美元

如果你是纯粹的《星战》迷，大可以无视这款产品的价格。虽然它只是一个普通的保护壳而已，内部结构极为简单，但因为封面上印有黑武士，售价立即倍增。当然，这可是卢卡斯正式授权的产品哦。相信如果购入的话，也不会真的当成PSP保护壳，而是会好好地收藏起来吧。

品名：プロテクトケースi
种类：保护壳
出品：エキスパンドグリップ
对应机种：NDSi
官方价格：980日元

任天堂的NDSi卖得火，周边厂商也跟着沾光，各种配件如雨后春笋般冒出来。这款NDSi专用保护壳能与NDSi机身完美贴合，并且将摄像头以及耳机插孔等部位镂空，不会影响正常使用。NDSi大可以一直穿着它，不脱下来。产品有黄色、绿色、蓝色等6种颜色，完全满足玩家对色彩的不同需求。比如你的NDSi是白色，那可以给它换上多色的服装，换种颜色换种心情。



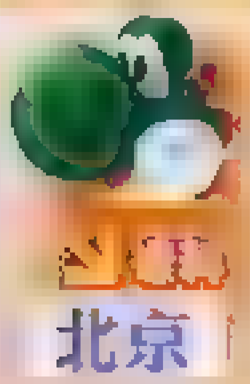
相信过完了年大家都收到不少红包吧，有没有为自己添置了新主机或者新游戏呢？作为节后第一次的市场扫描，这次就为大家介绍一下春节期间掌机游戏市场行情，给还在犹豫压岁钱花在哪的朋友做个参考。好，下面就让我们进入栏目吧。

深圳

虽说2008年经济不景气，不过年底的节假日消费状况依然火爆，春节期间深圳的各大步行街都是人满为患，节日的消费热潮自然也为电玩市场带来了生机，笔者走访中只见大大小小的电玩店的顾客都是络绎不绝，买东西的话要等上好一阵子才能轮到自己。

先说说PSP方面的情况，艳光红和跃动蓝的3000型PSP到货，版本为编号PSP 3006的港版，鲜艳的红色和蓝色为节日增添了喜庆的气氛，因此受到不少买家的青睐，两款颜色的价格比之前发售的三种基本色要贵一点，在1320元左右。受春节影响，原本已经居高不下的PSP 2000价格再度升高，而且各店家的报价也是参差不齐，最高的已经突破2000元，最便宜的也不低于1900元，无奈的是PSP 3000的破解依然没有太大的进展，即便是商家漫天开价，也有不少买家愿意乖乖掏钱包，因为从玩家的利益出发，比起购买PSP 3000后的正版投资，购买PSP-2000依然是十分划算的。

NDS家族则继续以价廉物美的攻势来吸引顾客，不少商家都趁春节推出了优惠套装酬宾，NDSi基本上1700元左右就能配齐一套（主机+烧录卡+贴膜+2G TF卡+收纳包），同样配置的NDSL或iDSL在1400元左右，这样一套下来比单独购买主机和配件要节省不少，有意购买又手头宽裕的朋友可以优先选择这种。



无论是2000型还是3000型，相信在这个春节购入PSP的玩家都没有太大的欣喜。选择前者必然是顶着巨大的风险还买了高价机（虽然玩家们对于PSP 2000全套2300多元的价格感到不可思议，但是现实却是即使这个价位也是供不应求），干瘪的钱包和数不尽的ISO此消彼长；而后者基本上是购买了一台掌上版的“神机”，对昂贵的正版游戏价格和稀少的选择感到为难，长此以往，PSP好不容易在国内玩家群中树立的口碑将会有一定程度上的损失。

春节过后，PSP-3000的价格大概在1250元左右，加上8G棒、贴膜等周边后价格为1480元左右，有部分商家白色价格稍高30元至50元，而艳光红和跃动蓝两款新颜色的单机价格为1400元。当然购机只是开始，春节期间北京的商家都在UMD游戏业务上获得了前所未有的收益，商家和玩家都对于正版游戏有了更多的重视。《MHP2G》、《乐克乐克》、《山脊赛车》和《铁拳DR》等游戏由于有官方的BEST版，所以价格相对较为公道，零售价在250元上下，而《异说 最终幻想》等新作的价格则要贵上150元，这下子PS3玩家终于不再“另类”了。

相比于PSP-3000不破解也不乏销路的成绩，NDSi却一直是静得出奇，很多玩家还是更愿意选择便宜的行货DSL。NDSi主机加烧录卡、存储卡的价格在1800元，而iDSL仅为1250元，可以想见其中还有很大的降价空间，不着急的玩家倒是可以耐心等待。

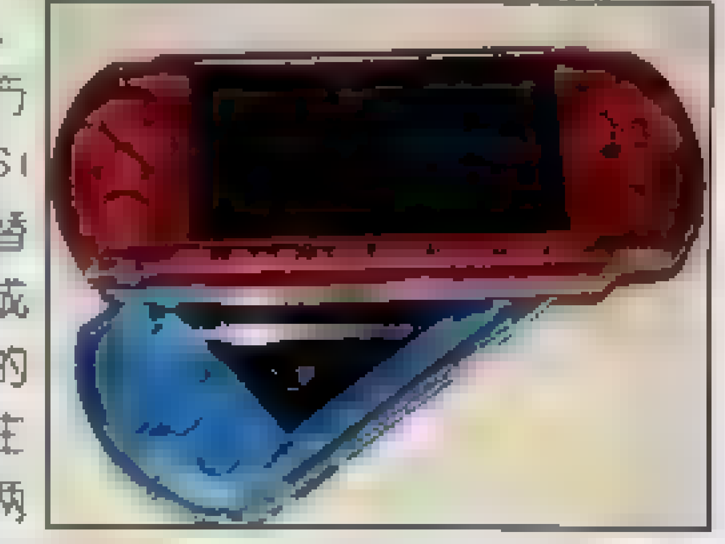
广州

春节是电玩行业的黄金商期之一，商家主打的对象是压岁钱收得涨满口袋的学生一族，所以各种促销手段是层出不穷，大有不把学生们的压岁钱榨干不罢休之势。有意在最近购入主机或配件的学生朋友们切记要擦亮眼睛、货比三家，不要盲目听从商家的诱导，以免花了冤枉钱。

今年春节游戏市场的焦点仍然是PSP，由于可破解的PSP 2000奇货可居，在农历年二十七至正月初五期间，PSP 2000的价格曾全线突破2000元大关，虽然节后有所回落，但也维持在1850元的高位。部分商家为了满足节日期间的出货量，使尽浑身解数从各种渠道搜刮剩余的机器，于是我们看到了韩版机、欧版机、美版14天翻新机、换芯机、山寨翻新机等齐聚货架的局面。只要随便挑上几台，就会发现没几台的国籍是相同的，连平时最喜欢故弄玄虚、忽悠各种地区版本之间"质量差异"的JS都懒得跟你动嘴皮子，俨然一副"能破解的机器就剩下这些，爱买不买"的嘴脸。

前几次笔者给大家介绍过的换壳机，其山寨货的品相和粗糙的手工艺导致其没火上一段时间就退出了市场。但节日期间的高利润又令某些见钱眼开的JS动起了歪脑筋，大家还记得除了PSP 3000外，还有部分PSP 2000也是使用了TA088 V3主板的，节日期间它可是JS手里的新宠儿哦。莫非头脑精明的JS掌握了什么新技术？非也。虽然V3主板不能破解，但同为2000型的PSP，只要把V2的主板换到V3的机器里然后更改网卡MAC地址后主机就能正常运行，就这样又一全新产品"换芯机"被摆上了货架。这类机器可以用一句话概括，就是金玉其外、败絮其中。换在主机里面的V2主板哪里来的？答案就是维修过的故障板或由无故障零件拼凑成的合成板，由于其外壳屏幕都是官方原装全新的，只是更换了内里的主板，所以从手感和外观很难分辨。鉴定这类机器我们要把目光集中在电池仓的封条是否动过手脚和屏幕里是否有灰这两点上，具体的方法在前几次已经介绍过了，这里就不再赘述了。

相对于2000型的混乱，3000型的PSP以其亮丽的屏幕、低廉的售价逐渐扩大其影响力。部分用户不再执着于破解加ISO这种模式，而是选择了PSP 3000加一两款自己喜爱的正版游戏，再加上3000型的两种新颜色艳光红和跃动蓝在节日期间上市，给PSP的销售注入了不少活力。新颜色里艳光红报价1370元，跃动蓝报1320元，基本色里黑色报1230元，银白两色报1235元。



另一方面，NDSi开始慢慢替代NDSL成为了卖场的任系掌机主力，白黑两色分别卖1410和1380元。而NDSL的价格则开始下滑，其中最便宜的韩版已跌破900元，只卖860元，行货中国龙由于节日的关系上调到了1090元，其余全色报995元。

各地市场掌机及周边价格

广东广州	沈朗	1230	1850	995	975	1410	110 (M2)	75 (M2)
广东深圳	久圣电玩	1300	1980	1100	1050	1450	140 (HG)	70 (M2)
北京	绿洲电玩	1250	1950	1020	1060	1450	140 (M2)	100 (M2)
福建厦门	快乐多电玩	1280		1080	990	1480	150 (HG)	90 (HG)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1500	—	1000	1400	150	60
山西太原	逸豪电玩	1300	1700	-	1350	1450	250	150

主持 马修

插画 西瓜树

掌门人

春节过去了，各位玩家该上班的上班，该开学的开学，该找工作的也在找工作，总之，新的一年开始了，这里祝大家在牛年都能有好运相伴，牛气冲天，气冲斗牛，牛刀小试，牛郎织女，汗牛充栋，杀牛儆猴，牛到成功……呃，好像越说越乱套，总之呢，祝大家牛年一个比一个牛！游戏玩得牛，工作干得牛，赚钱赚得牛，学习学得牛！下面，开始我们牛年第一辑的"掌门人"！

疯子猎人

一天，我这个新手猎人和我的新手朋友联《怪物猎人》，我的朋友手持不知是枪还是弓，去讨伐大怪鸟。对我们这些新人来说，讨伐比自己大那么多的怪还是头一次（[illegible]），我看到它后（约5分钟后），发现自己[illegible]躺在地上，[illegible]的大怪鸟，朋友告诉我说我一看到怪就像疯子一样冲了过去，就是一阵狂砍，大怪鸟[illegible]了，要飞起来时，我就砍死它了。本来队友要给我[illegible]的，但我一直[illegible]去打不上，我晕了，我是不是得了什么病，连自己砍怪的事都不记得了……请编辑指点一下

口水包子

羽纹：估计是见到怪太激动了吧，没啥特别的……

马修：据我所知，不少玩家初玩《怪物猎人》，都经常会这样砍大怪鸟……但是不包括我！

洋葱：马修你当初玩不是连村子都没转出去么……

事吧？唉，小编们祝它们也不要再牺牲吧！

马修：无聊时会玩GBC……话说本人看惯了NDS、PSP的背光屏幕，再看GBC的屏幕还真不习惯。当然了，GBC游戏我现在也玩，不过是用PSP上的GBC模拟器。

羊葱：说实话，这事怎么听都够呛。不让它们牺牲很简单，下次扔东西时用一秒的时间看看手头的东西到底是啥就可以了。

还我小P！

理想的高中，亲戚们给了些零花钱。我趁此机会冒着被父母骂毁一顿的危险，把心……

青岛 缺水的鱼

千万不要采取过激行动啊，班主任给你小鞋的日子可不好过。

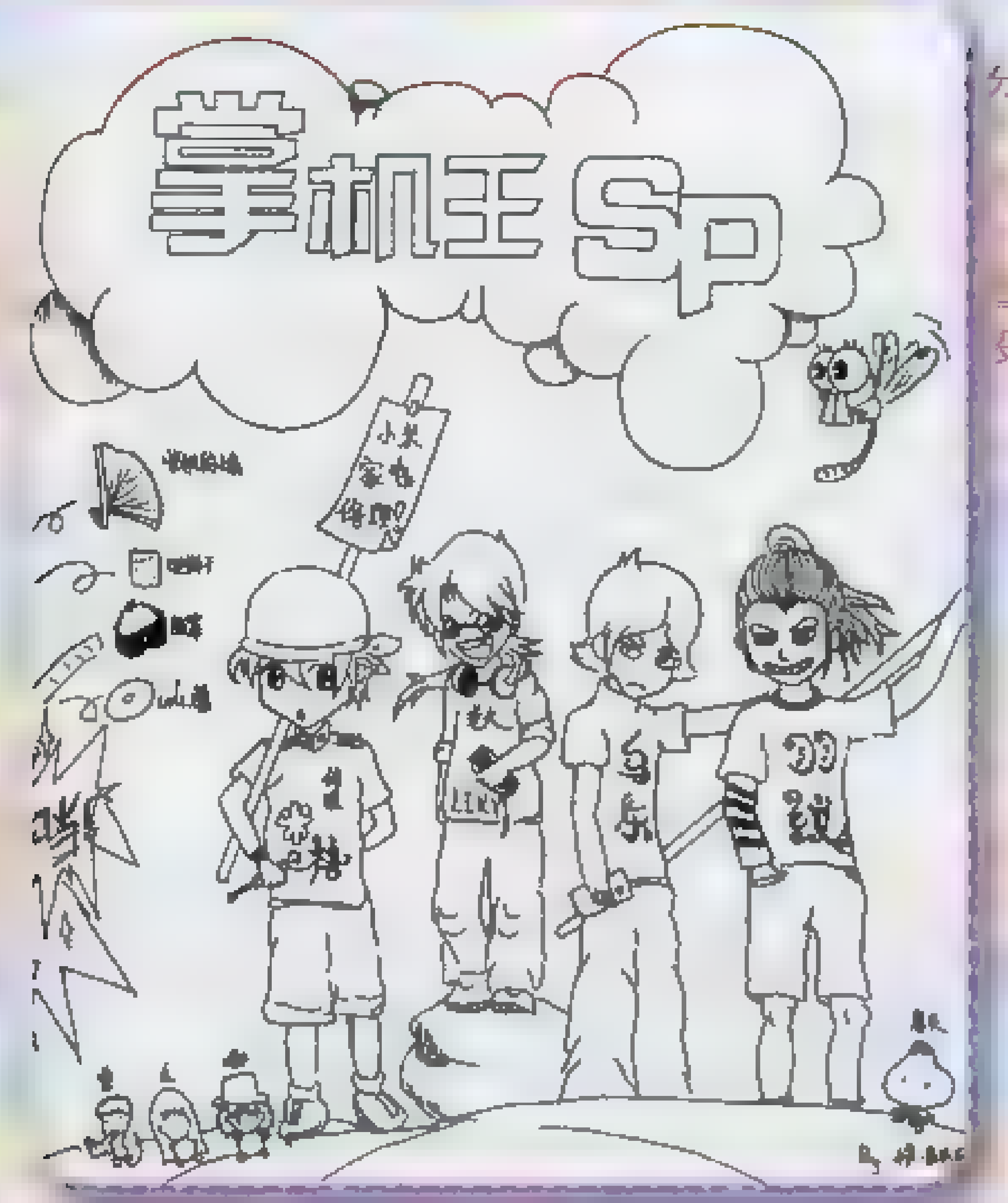
羊葱 被家人骂和失去小P，若是我的话宁可选择前者。

经常在网上看到“女友不玩游戏让我很痛苦”的这类话题。其实女友喜欢游戏未必是好事，就拿本人来说，吃了差不多一年的方便面才钱买的小P，却被女友借走了。我以为女孩子玩游戏不过一时新鲜，没想到她悟性相当高，我好不容易买来了小P如今却没玩超过20小时！各位也千万不要以为女友玩游戏就一定有多好。

内蒙古 陈宇飞

HA HA HA HA

哈哈哈哈，马修，你那台借给用《新鲜杂志》吸引MM的白色NDSL还没有要回来吗？



编辑们好，小芦我又来信啦！十分兴奋，又中了三等奖。这次的TV [illegible] 十分对不起在画中打架的那几位，没办法，画不下那么多人物啊……

乌冬冬

LIKY：我站在石头上才那么高……（T_T）

[illegible]、胧月：[illegible]、羊葱：[illegible]、嘟嘟：满足吧，画中我们要输。

紫枫：[illegible]、软饼干：[illegible]、[illegible]有先知，[illegible]轩：再输你们也都露脸啦……

马修：我说你们都满足吧……

朋友拿了我的GBA

[illegible]

我的好朋友，怎么会为了个游戏机搞成这样……

江苏 [illegible]

嘟嘟：同情一下晓峰同学，遇到这种事一定非常难过吧。

洋葱：为了机子被破脸和为了不失去朋友放弃机子，真是很难选择……

马修：这件事大家都有些责任，今后要注意别轻易将重要的东西丢在别人那了。

祝各位红包多多，加班少少，喜事多多，烦恼全跑。我的全掌机制霸全在各位手中。抽我吧，冰天雪地720度原地侧后翻头顶[illegible]往死里拜。[illegible]学[illegible]抽之，不亦乐乎；好好学习，天天向上。德智体美劳，全面发展[illegible]纵里抽它千百遍，[illegible]在[illegible]处[illegible]更高。若为抽我故，两者皆可抛！

[illegible] Frost

紫枫：祝福不错，先收下了。

马修：这位同学，不要这样，你这样让我有被抽的感觉。而且而且，抽奖不是小编们抽，小编只是负责发布下中奖信息。

在书里，不，[illegible]在这[illegible]之后的最后一本《掌机王SP》里我才能看到《龙珠》的专题，我[illegible]二[illegible]起我从[illegible]学?年级时便开始看《龙珠》，看到[illegible]的《龙珠Z》，其中各种漫画、[illegible]几乎都有看过了，可悲的是到了初[illegible]，我再没有了时间去看（还有玩）《龙珠》了，我只能伤心啊。还好我生命中还有《高达》和《口袋》陪伴我。现在进入高中，我实在是耐不住[illegible]中住校的寂寞生活了，所以想起了《掌机王SP》，才给你们写信。很重要的原因就是《龙珠》，我最爱的《龙珠》啊！真是太感谢你们了。

[illegible]

马修：看调查表，101辑的《龙珠》专题获得了大多数读者朋友的好评，看来经典的、深入人心的主题果然是非常受欢迎啊。

马冬：说实话这位同学运气已经很好的了，好在PSP大，掏出口袋的时候感觉得到，如果是钱包的话，说不定小偷就得手了。不过如果遇到一些硬来的歹徒，就算被发现了也会强抢，所以出门在外的时候，贵重物品一定要收好，不要给小偷有盯上自己的机会。

宇轩：所谓人不可貌相，美女也有当扒手的，在这里也提醒各位男性读者在坐公车的时候不要看是个美女就往上靠哦。

马修：宇轩说得太对了，见女色而生贪心往往会为厄运埋下伏笔，大家切记。

[illegible] 真奇怪，上面两位明明说得都有道理，可从这两位口中说出总是感觉怪怪的……

无敌之 PSP自制懒人支撑架

LIKY：你的行为充分印证了那句话——“懒汉推动世界”。很好很强大。

差点被"斩"

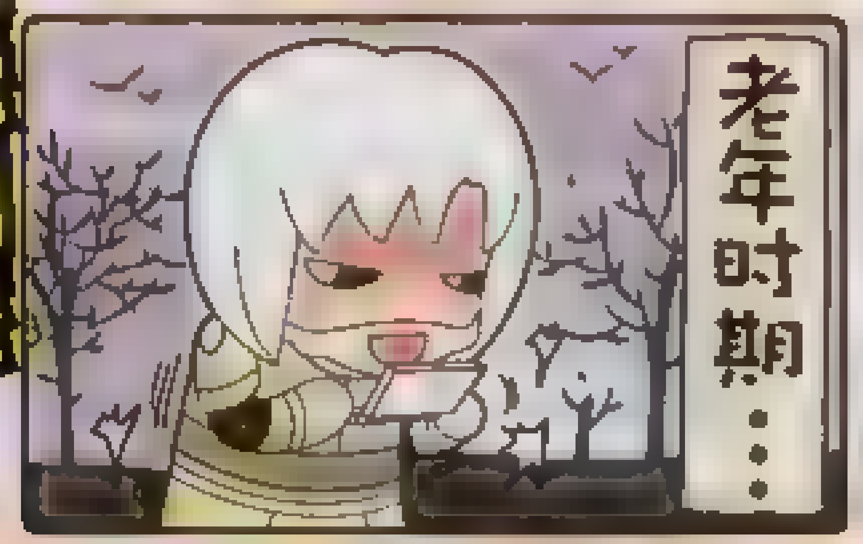
前几天，我去订《白金》，这是我第一次买正版卡带，350，我付了100元订金回家等，过了几天[illegible]来了没有，他说："很难订，要涨到[illegible]。"我反复思量[illegible]遍，正当我要决定[illegible]一旁的一个胖老板说：[illegible]我想其中一定有诈，这不是"撬边马子"[illegible]？根据我这个忠实的"逆转饭"的[illegible]，我毅然决定不订了。（哈，我[illegible]又一次订了《白金》，结果两天后[illegible]"[illegible]"，同时也认识到，世界真黑暗，所谓无奸不商，有[illegible]"宇宙电玩"。吓一跳，我差点被"斩"[illegible]的嫡传弟子啊…

我不帅

LIKY："撬边马子"？这是哪里的土话，第一次听说哦。不过还是要为你庆幸一下，JS可恶，打倒JS！

马修：还不错，比起我以前的购被骗，你好歹还能要回押金。

活到老玩到死



目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购《掌机王SP》第15 17 22 27、31辑 以上每辑定价为12 00元、《掌机王SP》第37、38 40 -43 61 -67 73 75 ~77 84 88、89 90辑 定价 8 8元。《掌机王SP》第96~99、101、102、104辑，定价 9 8 元。《掌机王SP》第103辑，定价：14 8元，《NDS专辑VOL 2》 定价 25元。《NDS专辑VOL 3》 定价 28元。《口袋玩家》第10~16辑 定价 16元。《PSP专辑VOL 3》 定价 25元。《PSP专辑VOL 5》 定价 28元。《NDS宝典》 《NDS宝典2》 定价28 00元。《PSP宝典2》 定价28 00元。《怪物猎人狩猎志VOL 4》 定价12 00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email pgking@263.net。

最近《高达00》热播，我这00FANS天天看《高达》，买《高达》模型 玩《高达》游戏，就差开高达了 ·唉 我的梦想什么时[redacted]

西安 Lac

目前来看可能性比较小，还是先在动画和游戏中体验下吧

有人结婚了，恭喜恭喜！

成都 黄波

[illegible]

一年就这样结束啦 我也好想参加"天下聚会"哦 什么时候在深圳举行的话 小编们可要第一时间通知我吧。好吧，我承认我没有主机。

深圳 林弘璁

[illegible] 城市联盟的深圳联盟吧 没有掌机的话也可以去认识些朋友

看了中奖名单，真的有种与奖品擦肩而过的感觉——一等奖有个叫陈海峰 而我叫陈海松，第一眼看到心里真的猛震了一下！够暴的——名单中居然还有个陈海东！

无语加郁闷啊！

玉林 陈海松

和刚 [illegible]

去年10月由于一些原因没买上《掌机王SP》97辑，今天无意中看到报刊亭还有一本。正好那时我带了20元 我一想 先买97辑吧，103明天再买。可是老板说这本97辑5元卖我，太爽了！两本都抱回家的感觉太爽了！

长春 王宇豪

[illegible] 真是有人欢喜有人 [illegible] 句话看官 [illegible]

要怎样投稿"自由读"？

佛山 小时候

[illegible] 好的稿子发送到我们的邮the [illegible] 标题注明"自由读

上辑某玩家的中奖几率大于上交流空间，可我却相反，上两次交流空间但奖一次也没中，这是天意吗？

佛山 [illegible]

[illegible]

最近才知道PSP-2000已涨价很多，本想在过年时入手一台，可是PSP-3000不破解 PSP-2000不降价，很郁闷。

上海 刘智超

[illegible]

跟你们爆个料，我爸说《掌机王SP》是他看过的"和读者走得最近的杂志"（虽然他是好奇才看的）。加"游 吧，各位

[illegible] 谢谢爸爸来的夸奖，我 [illegible] 好"，也请大家多多来 [illegible] 我们走得更近

恭喜小编们又老了一岁。

四会 白色之翼

这显得很客观，就是有点残 [illegible]

我在一个游戏论坛看到有个自称是《掌机王SP》小编的"马修"为[redacted]答问题，请问是不是马修叔叔您？

珠海 LUML

肯定不是啦，我只在levelup守以小编名义与大家交流，论坛其他用我名义的 其实你们完全可以在自己的 [illegible] 认群里来打造自己的 [illegible] 信我 [illegible]

真羡慕小编们 我也要当小编，活到老玩到死！

海口 尼克

[illegible] 机会 [illegible] 请看上页的招聘启事

下辑预告

《掌机王SP》105辑

2月下旬上市

攻略预定

命运之链 NDS

马里奥和路易RPG3 NDS

天诛4 PSP

栏目主持 宇轩

年三十的时候和论坛L!攻略组的组员们一起自爆了一场，一下子网络与现实的感觉被拉近了许多。由于电视游戏的特殊性，志同道合的同伴们经常只有通过网络才能联系，不过我们也有足够的理由相信，这些友谊可以变得和现实中 样可靠、坚定。

世界上最奇怪的前50名建筑

楼主：izis

http://bbs.levelup.cn/showtopic-748728.aspx

NO.1 斜屋

NO.4 篮子大楼

NO.2 森林螺旋

NO.5 堪萨斯城公共图书馆

NO.3 托雷加纳蒂圣菲德莉斯

NO.6 立方住宅

完整图片请到论坛原帖

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理（如标点，语序，网络词汇等，levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=2）欢迎大家自己的论点。

上辑热点话题回馈之

展望2009掌机市场

一转眼，2009年过去了半个月，2008年的游戏大潮、商战都已成为了过去，两大掌机都各自取得了成绩，本辑，我们就一起来展望一下两大掌机及整个掌机市场的2009年。

新的机型应该是还不会有，但现有机种应该会推出新的颜色版本 销量方面PSP超不过NDS，但自身的特点还是不会让它被完全甩开。1月底2月初包括之后一段时间PSP会有一批大作出现 应该能让PSP的销量再有提高 至于NDS方面 当然是要看对应新机的游戏会有什么样的表现了。

[illegible]

最期待的 就是NDSi的大放异彩啊！还有等了很久很久都还不肯现身的《OG3》。

[illegible]

"老白金"类的游戏希望能少点。

[illegible]

2009年难道又是任天堂和索尼的平分秋色之年么？微软真的不想形成三足鼎立之势么？话说iPhone的游戏也很强大的说！

[illegible]

反正先耐心等待《DQ Ⅸ》。

[illegible]

2009年看了好多游戏 不知道有时间可以打通多少。

[illegible]

希望任天堂能在画面上稍微加强一些、PSP能多一些第3方软件 两机能友好地良性竞争。

[illegible]

希望看到任天堂后续机种。

[illegible]

新掌机还是不期待了（我的腰包呀） 好游戏无限期待中。

[illegible]

希望今年好游戏能多多出。

[illegible]

丰收年啊 无论是玩家还是厂家。

世界树

2009年最期待的就是NDS上的新《机战》了 还有就是预祝小P小N越卖越红火 游戏越来越多。

[illegible]

《DQ Ⅸ》啊——NDSi专门游戏啦！话说3000破解也应该折腾一段时间吧。反正别出新机器了 钱包+精神双重压力啊。

[illegible]

对应NDSi的《瓦里奥制造》也已经出现了 其他跟风的游戏也会逐渐出现吧。相信索尼在老任的压力之下也会推出改良机或者后续机（我相信是后者）。总之 2009年是很值得期待的一年！

[illegible]

NDSi的横空出世，总算是给处在市场饱和状态下NDS系掌机销量增添了新的增长点 2009年应该是NDS的一年 配合多款大作 想必定能压住PSP上升的势头 而今年的NDSi专用游戏也必将再度打开一个新的世界！

[illegible]

期待掌机的全新的后续机种的出现。

[illegible]

希望能多原创游戏，因为炒冷饭在近两年实在是太多了，毕竟玩家希望玩到的是一款没有玩过而富有新意的游戏，RPG游戏能出点原创的就更好了。

[illegible]

PSP-3000仍破解无望 于是二手机翻新机肆虐 嗯 没销量——起码在国内而言……

[illegible]

两大掌机发售4年了，该出新机子了，改良版没前途，所以我还是继续持币观望。

神秘的[illegible]

希望能够看到iPhone分掌机市场一杯羹的现象 三足鼎力 越胶着 越混乱、越意外的市场越有看头。

[illegible]

本辑热点话题

本辑热点话题之全球金融危机下的游戏业

不久前 EA本财年第三个财政季度的综合收支报告显示，EA在该季度累计亏损了6.41亿美元，裁员人数也将继续增加。2008年留给2009年最大问题便是如今仍在肆虐的全球性金融危机，索尼、微软也都已公布了裁员计划，任天堂虽然在去年就赚得了170亿美元的收入和超过20亿美元的净利润 但接下来的预期收入和利润也大幅下调……这场危机究竟会对游戏业带来哪些影响？影响到底有多大？本辑，我们就来聊一聊全球金融危机下的游戏业。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2009年1月14日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

FAQ电台

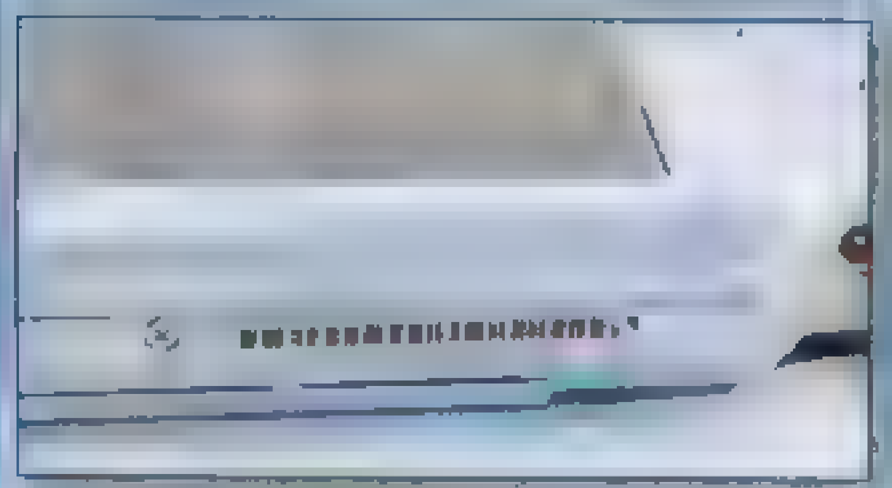
各位亲爱的读者朋友们，牛年快乐！本辑“FAQ电台”是春节后的第一辑，新年新气象，我们米饼轩3人也换了新造型来迎接各位读者。过年后读者的问题量有着惊人的提升，好多问题都已经通过邮件和明信片进行了回答。尽管如此还是有很多问题尚待解决。FAQ电台一般都选择比较经典或者提问次数比较多的疑难杂症。当然啦，米饼轩也不是神仙，有些游戏没有玩过话就只能去查阅资料或者索性亲自玩一遍。而且这其中的功劳可不光只有米饼轩3人，其他小编们的贡献也是巨大的！好，现在来看问题吧！本辑将要为大家解决关于“3.71 M33”和“PSP-3000破解情报”的问题以及游戏方面的各种疑难杂症。

米格 年后第一辑《掌机王SP》终于与大家见面啦，大家是不是都等得不耐烦了呢？希望这辑的内容能让你满意。下面还是闲话不多说，快点来看看今天的第一个问题吧！读者古刹飞鹰来信向我们询问，自己的3.71 M33-4系统PSP无法运行3.71软件，这究竟是为什么。与其他版本自制固件相比，3.71 M33自制固件算比较特殊的一个，因为它的FAT驱动、自制软件引导内核上的不同，导致许多软件、插件都必须采用专门针对3.71 M33自制固件特制所编写的版本，比如PPA、CheatMaster等等。[illegible]

[illegible]部分游戏存档无法使用，这将会是您最大的损失。

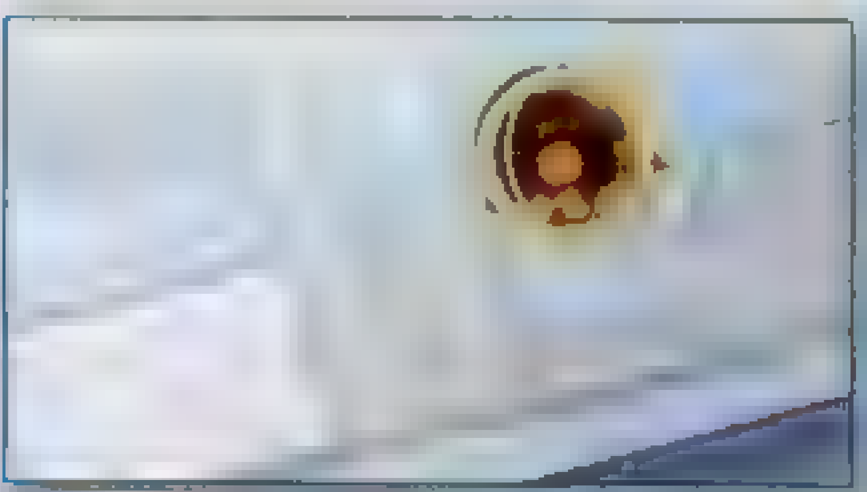
米格 由于PSP-3000破解的僵局半年多仍未打破，不少等3000破解而一直未购入PSP-2000的玩友损失可就大了。因为现在购买可破解的PSP-2000，不但价格高昂，而且还让大家面临翻新机等各种问题的困扰。而识别翻新机究竟有什么妙法呢？我们的读者也是多次来信向我们求救。其实识别翻新机方法米格已介绍过很多次，翻新[illegible]

不可能使用原装外壳[illegible]翻新，所以机身表面做工也是判断的重要依据。如果发现表面有[illegible]，接缝存在[illegible]，[illegible]不是原装货色。而像电源接口与[illegible]等与主板亲密[illegible]的地方仅能够[illegible]清理而无法进行完全的更换，必然将留下一定痕迹，[illegible]便会发现。具体需要[illegible]的几个要点包括：



▲PSP-2000主机底部的序列号与电池舱内数字相同。

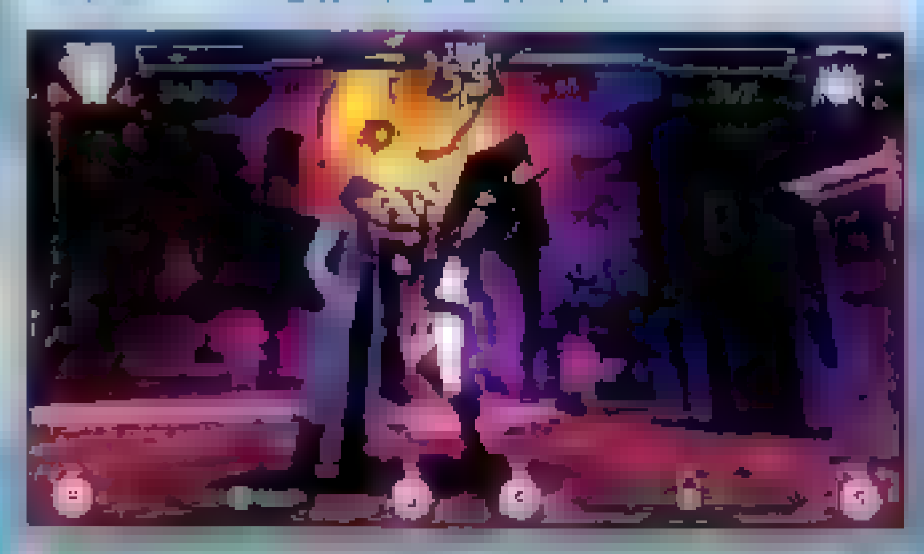
▲USB接口与螺丝都是需要重点检查，如果有划痕，则有[illegible]。



▲十分容易氧化的电源接口。

来自宜兴的**朱立翔（wonder）**来信中问道："NDS游戏《兽人与侏儒》的最终BOSS怎么打？我把小怪都清完了，她又召唤出三个，而且一靠近她就会逃跑，也很难与她站在同一直线上，用了70多个血瓶，2个小时都伤不到她。"这里[illegible]玩家[illegible]的[illegible]，[illegible]去[illegible]了[illegible]。在[illegible]BOSS[illegible]前[illegible]（Stranger），[illegible]加速药水（Haste），[illegible]（Cramp[illegible]s Brew），来到BOSS处。[illegible]这位[illegible]召唤出[illegible]小怪，其实这些小怪可以完全[illegible]，[illegible]是怪物[illegible]去而已。[illegible]能打[illegible]的方法是先使用魔杖不停攻击2至3个回合后再使用战[illegible]攻击，这样大约会废掉她[illegible]血，这时BOSS会发动自[illegible]合技能，玩家要赶在她发动的时候与她再战上5个回合，相信她已经没有回击之力了，但如果你没有及时发出攻击，很有可能她就会[illegible]，那就前功尽弃了。

武汉玩家**吴天**给我们来信："小编们好，在下有关于《噬魂师 战斗共鸣》的问题。在剧情模式中有几件任务需要我在30秒内消灭对手，每次时间到了我都没能成功消灭对方，有什么快速灭敌的好办法吗？还有，我用基德挑战第49号任务怎么也过不去啊，主要是打不到中间那球。"遇到这种任务建议多使用花费时间少、威力高的招技。至于第49号任务，多利用[illegible]→+[illegible]这招便可轻松解决。



江西玩家**邹从鑫**的提问："米饼你好，我玩《高达对高达》已经通关5次了，为什么还没获得命运高达？乌冬的攻略里不是说通关4次就能收集齐吗？"[illegible]攻略里[illegible]是[illegible]通关4次，可能你通关时用的都是[illegible]，所以获得不了命运高达，你只要[illegible]通关[illegible]机体[illegible]就好了。

在[illegible]的时[illegible]总是很短暂，FAQ[illegible]台[illegible]也[illegible]结束，祝各位玩家[illegible]牛年打机快乐！

小编寄语
嘟嘟
LIKY
紫枫
马修
米格

胧月

雷先知

……《Change the Weather》……

……同学可以听听他们那个时候的声音。

雷伊

软饼子

羽纹

洋葱

乌冬

宇轩

小编博客

香港之行

虽说在深圳呆了好多年，但成行香港却[illegible]

掌机

不久前去了两次香港，见识了掌机在香港的普及，乘地铁时经常会看到手拿PSP或NDS的人，当然以年轻人居多，他们玩掌机也是非常随意，上车后就算没有座位，随便找个地方一靠，然后就掏出机器便玩，到站了往兜里一塞就下车。有时候一节车厢能看到三四个玩掌机的，甚至有一次出站时我还看到一个边走路一边低头玩NDS的年轻人……在深圳我几乎看不到这样的景象。而根据我这几次的观察，玩NDS的人似乎要比PSP的多，感觉香港的游戏市场跟国际大趋势是一致的——NDS普及量要高过PSP。

名牌店

[illegible]那天跟老婆逛到香港最繁华的地段——尖沙咀，在这个并不宽阔的马路两旁林立着LOUIS VUITTON、GUCCI、PRADA、DIOR等各大名牌专卖店。令我吃惊的是，这些店的门口竟然都排起了长队——因为顾客过多，这些店全部采取限时限量的[illegible]方式。条条长队的壮观景象真是令人叹为观止。要知道这些店里面的东西全都是以"千"为单位计价的，随便一样东西都是几千上万，而且当天也并没有什么打折或者优惠活动，[illegible]不惊讶呢。这哪里像在[illegible]的样子，[illegible]用某人的话说，[illegible]排队的人的气势，简直就不是在等着去花钱，[illegible]是在等着领一笔丰厚的政府救济。

[illegible]老婆想去看看LV的包包，我也想见识一下店里面到底东西有多贵，于是挤进了LV的队伍，听了听前后谈话的声音，我才发现排队的大部分都不是香港人，才想起来今天是周末，很多内地[illegible]来港Shopping。然后我又仔细观察了一下排队的人手上拿着的[illegible]GUCCI、APPLE[illegible]

漫漫&DM-SMV mhook.cn

[illegible]

排队的过程中，我看到几个路过的老外停下来拿相机拍我们，估计也是吃惊于这样的景象，我猜他们一定是法国人，此时的他们一定很自豪他们品牌在中国受到如此的追捧……（笑）

大概十多分钟后，我们终于进到店里面，里面的装潢很典雅，在暗黄色的暖色灯光映照下，各式各样的皮包更显高贵。这里不光卖皮包，还有鞋类等皮具，还有服装、钢笔等物品，但即便是钢笔也是两千多，一件衣服要四五千，至于皮包，全都是五千往上走，看得我直咋舌。不过与高贵的价格相映成趣的是——每个柜台前都站满了排队买单的人，比起店外还算平静的队伍，这里就显得火爆与混乱了。为了更生动地记录下眼前的一幕，我[illegible]掏出相机偷偷拍了两张照片，结果立刻被机警的保安制止……

都说现在是金融海啸的寒冬，但透过这些名牌店的火爆景象以及街头的繁华，似乎感受不到大家要"勒紧裤子过冬"的迹象。

▲排队买单的人和柜台前的工作人员都忙得不可开交。

价值观

我想起之前还在跟老婆讨论来着，LV的包包一个就几千上万，凭什么卖那么贵？成本顶多几百，卖出几十倍的价格，根本就不值嘛。去深圳的罗湖商城买一个A货（仿冒货）就行了，谁看得出来真的假的。老婆也是连连附和说是，我不禁对老婆深明事理懂得节俭表示欣慰。

不过后来我跟老婆说这次去香港买一条项链送给她做生日礼物，老婆说，对项链首饰没有特别喜爱，还不如买一个LV的包包好了。晕……怎么一下子就现原形了呢？唉，女人还是女人，我终于感受到这些名牌能够受到如此多人的追捧是为什么了，那种杀伤力是男人永远无法理解的。

不过在LV排队的那一会，有那么一瞬间我似乎对这种杀伤力有了一些体会……就在我注意看其他人手上拿的什么包时，我也发现对方也在看我们手上拿的包，我当时是帮老婆拿着包，那是一个GUCCI的新款，不过是A货，两天前刚在罗湖商城花两百多买的。就在这一瞬间我就庆幸了，幸亏我没背着我那个NIKE的包包出来，否则我真不好意思在这里排队。完全就不是一个档次嘛，我只有拿着GUCCI的包包才能站在这里（虽然是假的，但是谁看得出来啊）。

所以，我开始对老婆有些理解，女人追求名牌也就是追求一个面子，有时候你懂得越多，可能就开始在意得越多了。在你不知道LV、GUCCI这些牌子时，你根本就不会去关注它，听到价格也只会觉得它贵得离谱，不值，绝对不买，但你对它了解得越多时，你的心态会发生变化，你可能会突然发现，原来大街上好多人都背着名牌包包，然后你对它的愿望开始强烈，觉得背上它我也会很有成就感，很有面子。（虽说买个A货也一样没人看得出来，但怎么说背正版有底气得多吧，起码在别人发出"哟，你这是LV的包包啊……"的惊叹时，你可以假装轻描淡写地说："嗯，刚在香港买的。"而不是尴尬地笑笑然后又开话题。）

其实男人跟女人价值观有很大不同，女人追求名牌这种奢侈品，就好比我们追求游戏机、数码、影音发烧器材一样的道理，我们可以花几千元买一台PS3，买一个笔记本，买一个液晶电视，买一个数码单反，但绝不会买一个什么狗屁名牌包包，在我们的价值观，它根本就不值，几十块钱的包包还不是一样用？（虽说我们也可能追求NIKE、阿迪，但还不至于到那样一个程度。）不过有时候换位想想，也就那么回事吧。

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

房宽京 昵称：RiTa

性别 男 年龄 20
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《战神》、《马里奥》、《应援团》
地址：北京市昌平区沙河镇朝宗桥旅店修理部
邮编 102206 电话：15910248576
想说的话：我会继续支持《掌机王SP》。

梁晶 昵称：JING.L

性别 女 年龄 12
拥有掌机：GBC、GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《最终幻想》、《高达》、《怪物猎人》
地址：湛江市霞山区民有路13号明扬嘉苑A栋4门707室
邮编：524005
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

罗超 昵称：Kid.L

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：会让我着迷的游戏
地址：江苏省常熟市尚湖高级中学高二（15）班
邮编：215500 QQ：297404430
电话：13814988704
想说的话：我已经被高达灵魂附体。

程志诚 昵称：土豆

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《怪物猎人》
地址：新疆省乌鲁木齐市沙依巴克区西虹西路21号2号楼三单元502户
邮编 830000 电话 4528165
想说的话：天下玩家是一家，希望能有人和我联系，大家一起联机奋战沙场。

黄沛

性别 男 年龄 14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：众多动漫改编游戏
地址：广东省佛山市禅城区榴苑五街十座408
邮编 528031 QQ：815079416
Email：hs20073@163.com
想说的话：交流者，请加Q，诋毁我无主机的，请走开。

孟至诚 昵称 橙子

性别 男 年龄 15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋妖怪》、《战神》
地址：河南省郑州市金水区政六街25号二单元27号
邮编：450008 QQ：569459187
电话：13523090150
想说的话 也没什么……

邹子通 昵称 HeHe

性别 男 年龄 15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《啪嗒砰》、《怪物猎人》、《传说》
地址：吉林省长春市朝阳区西安花园
邮编 130051 QQ：24737664
电话：87812336
想说的话：热爱掌机，支持掌机，天下玩家是一家。

王奕彬 昵称 wyb

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏 《口袋妖怪》
地址：上海市奉贤区南桥镇立新南路15弄1号301室
邮编 201400 QQ：704062081 电话：57413036
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

顾宇森 昵称：暴风鹰

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：江苏省苏州市沧浪区醋库巷20幢202室
邮编：215006 QQ：573961006
电话：0512-61725141
想说的话：双机制霸才是王道！内外兼修不二法门！

梁广为 昵称：佐为

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏 《机战》
地址 广东省肇庆市端州区端州三路39号602
邮编：526020　　QQ：64970884
想说的话 如果有喜欢《机战》的朋友，请和我一起讨论。

徐袁培 昵称：培子

性别：男　　年龄 16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏 《战神》《传说》、《最终幻想》
地址 北京市朝阳区高碑店北京第17中学（高中部）
邮编 100022
电话 85370484
想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

陈柄志 昵称：陈子龙

性别：男　　年龄 20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《雪割花》
地址：河北省秦皇岛市海港区东环里16-2-1
邮编 066000　　QQ 949822350
Email 949822350@qq.com
想说的话 你可以在单机游戏里作弊，但不可以在网游里作弊

黄智杰 昵称：王子

性别 男　　年龄 13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《龙珠》《火影》
地址 广东省珠海市香洲区夏湾路东升东街22号1楼
邮编 519020
电话 15916280297
想说的话 祝《掌机王SP》的所有工作人员身体健康。

李世清 昵称：林断风

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB
喜欢的游戏 《火影忍者》《无双》
地址 浙江省杭州市上城区清河中学八年级六班
邮编 310000　　QQ 504246374
Email 504246374@qq.com　电话 86083825
想说的话 一分耕耘 一分收获，只要付出 就有回报。

谭雄杰 昵称：四方洁

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏 《洛克人》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址 广东省佛山市南海区西樵镇江浦东路17号南座504号房
邮编 528211　　QQ 423550882
Email：Edward065@163.com 电话 0757-86032380
想说的话 我说，这世界上就没有些奇怪的事情让我卷入的吗？

王天旭 昵称：萝卜

性别 男　　年龄 19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏 《恶魔城》、《女神》、《怪物猎人》
地址 吉林省长春市高新区吉林大学前卫校区南苑三舍134寝
邮编 130012　　电话 13069205997
Email wangtianxu446@sina.com
想说的话：由于高考，很长时间没见，想死你们了。

许圣德 昵称：rOGer

性别 男　　年龄 21
拥有掌机 NDSL、PSP
喜欢的游戏 好游戏都喜欢
地址 吉林省长春市朝阳区卫星路7089号长春理工大学理学院0601211班
邮编：030022　　QQ：117864897
Email：117864897@qq.com　电话：13596154669
想说的话 真正的玩家是对游戏有爱的。

肖航 昵称：小贝一族

性别 男　　年龄 14
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《口袋妖怪》
地址 福建省福州市仓山区闽江大道122号7座504号
邮编 350002　　QQ 83740080
想说的话 希望有PSP高手加我Q。

吴威程 昵称：QC

性别 男　　年龄 17
拥有掌机 GBA SP
喜欢的游戏 《战神》
地址 浙江省湖州市吴兴区车站路车站新村12幢303室
邮编 313000
想说的话 祝《掌机王SP》越办越好。

徐霄 昵称：宵风

性别：男　　年龄：18
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《最终幻想》《怪物猎人》
地址 浙江省东阳市新南路66号502室
邮编 322100　　QQ 381041545
Email yexiaoli8@126.com 电话 0579-86955587
想说的话：乐此不疲。

芦正卿 昵称：乌东东

性别 男　　年龄：16
拥有掌机 PSP
喜欢的游戏 《怪物猎人》、《口袋妖怪》
地址 辽宁省本溪市平山区第二十七中学九年十一班
邮编 117000　QQ 370532674
电话 0414 5891[illegible]
想说的话 我的人生离不开《掌机王SP》，离不开大家

掌机王自由谈

栏目主持

Hi 大家好，“掌机王自由谈”又和大家见面了。话说时间过得真快，PSP、NDS一转眼陪伴了我们四年。而本辑“自由谈”收录的第一篇，就是谈一些关于掌机次世代的话题，第二篇则照例是100辑征文，征文活动到105辑就结束了，届时请大家为你最喜爱的或最有共鸣的作品投上一票！

掌机次世代浅谈

转眼间就到了2009年，这也是自2004年揭开掌机次世代大战序幕后的第5个年头了。两大主机在过去的4年里都显示出各自独特的魅力，也涌现一大批“次世代大作”，这些大作一方面体现出掌机的地位日益重要，甚至能媲美家用机，但另一方面，一些大作出在掌机上真的合适吗？质量又如何？这次我们就来谈谈掌机的“次世代”。

命名次世代——次世代“领头者”

从岩田聪为任天堂制定蓝海战略的那一刻起，就预示着颠覆传统将在往后的次世代大战中占有绝对的主导地位。事实也正是如此，在任天堂投入堪比一款GBA游戏、仅仅挂着川岛隆太教授监制这一连噱头都算不上的噱头的《脑锻炼》创造了日本

▲川岛隆太教授

文 马赛克

销量过500万、世界销量破千万的绝好成绩时，就为众多跟风的“山寨脑锻炼”的炼成埋下了伏笔，例如什么《眼力锻炼》、《常识力锻炼》、《恋爱能力锻炼》、《英语能力锻炼》……所有能想到的都做到了，这一点还真是要佩服任天堂起名字的技术，同样的“脑锻炼”，看NDS上是什么销量，PSP上是什么销量。追根问底，其实除去两大主机操作上的差异外，最重要的还是任天堂抓住了顾客的消费心理，在游戏名字里加入较有名气的“XX教授监制”，多少让顾客觉得自己买到的是经过权威认可的，是原装正品。而在过去的游戏中，很少见到有这样宣传的，就算是国民级RPG《DQ》和《FF》，也不见有“坂口博信监制……最终的想象力锻炼”之类的作品。倒是在这股席卷全球的“脑白金”风潮后，小胡子开始以“《最终幻想》之父联和XX游戏设计师打造的神之大作”为噱头来宣传NDS上的几部作品，可惜，这些作品都未能被更多人接受，统统迅速沦落为非主流……当然，这些作品失败的原因还有其他方面。任天堂的命名策略可谓是前无古人，商业效果也是非常显著，可以说，这是次世代掌机游戏的领导者。然而跟风者只知盲目地跟风、却缺乏特色，使得此类游戏泛滥起来，就让人厌烦甚至产生抵制情绪了。总结来说，就是“名字可华丽，质量更是关键”。

表现力次世代——画面是否是惟一标准？

▲久多良木健的“21世纪的Walkman”hope虽未实现，但是PSP的日子过得也不错

久多良木健对PSP的定义是——21世纪的Walkman，这句话不但带着索尼对PSP未来市场前景的期望，更是想让PSP带给人们当年Walkman降临人世所带来的震撼。而现在，久多良木健早已下台，PSP不论是硬件还是软件销量一直被NDS压制，但这并不是说PSP是台失败的主机。PSP仍有较高的人气和市场占有率，并且，PSP的1600万色16：9的宽屏所带来的震撼画面效果是NDS望尘莫及的。借助先天优势，PSP上诞生了诸多昔日家用机经典名作的移植版，例如《铁拳》、《宿命传说》、《机战MX》等，这些游戏在移植PSP后虽然有的系统上作出一些调整，但大多数作品还是能让玩家找到往日在电视机前手握手柄的快感。

看起来貌似还不错，但实际呢？总是复刻移植难免会让玩家感到厌烦，PSP早就已经被戏称为“冷饭机”，况且移植复刻的还不一定有往日水准……我印象最深刻的就是在PSP上玩的第一款《无双》——《真·三国无双 度进化》，看了一下资料，似乎还不错，是根据家用机版《真·三国无双4》为原型制作的。但实际玩上的感觉和想象的差远了，首先是那个纽扣摇杆，摇得我的手那个欢乐……还有就是一块大地图被分成一块块的，走格子的感觉十分不爽，时隐时现的残影又是对我眼睛的挑战……通过这个例子形象地说明，家用机移植掌机，缩水是必然的。当然，像最近的《无双大蛇》、《高达VS》系列”，都移植得比较成功，但毕

竟还是缩水过了，要选择的话，便携性可能是以上游戏的掌机版在这方面的惟一优势吧。其实，PSP上也有很多来自家用机的原创作品，只不过缺点都很明显，《战神》那样能让你体验到和PS2画面相差无几的大作，然而相对PS2版就游戏长度而言又太短；而像《寂静岭》那样内容还算充实的作品马赛克又显得偏多，被誉为典范的《CCFF Ⅶ》这样的作品又太少，总体来说，画面对于机能有限的PSP来说的确是一个不小的考验。

上面已经说过，NDS硬件先天不足，这点是公认的。以乐趣和新奇玩法而吸引玩家的NDS的画面虽略逊一筹，但适当的卡通渲染效果也算看的过去。令人受不了的是，某些并不适合在NDS上出的作品因为NDS那令人瞠目结舌的装机量而硬塞到NDS上，例如《蓝龙》、《ASH》等，你说要画面好我并不反对，但你别把这点当作卖点而大肆宣传啊。什么挑战NDS画面极限，史上最好NDS画面，做出来无非是一堆满屏马赛克的CG与简陋的3D建模，销量不好那是应该的。有的游戏画面做不好，那也只能是厂商的问题了，例如那《真·三国无双DS》令人惊心动魄的画面……

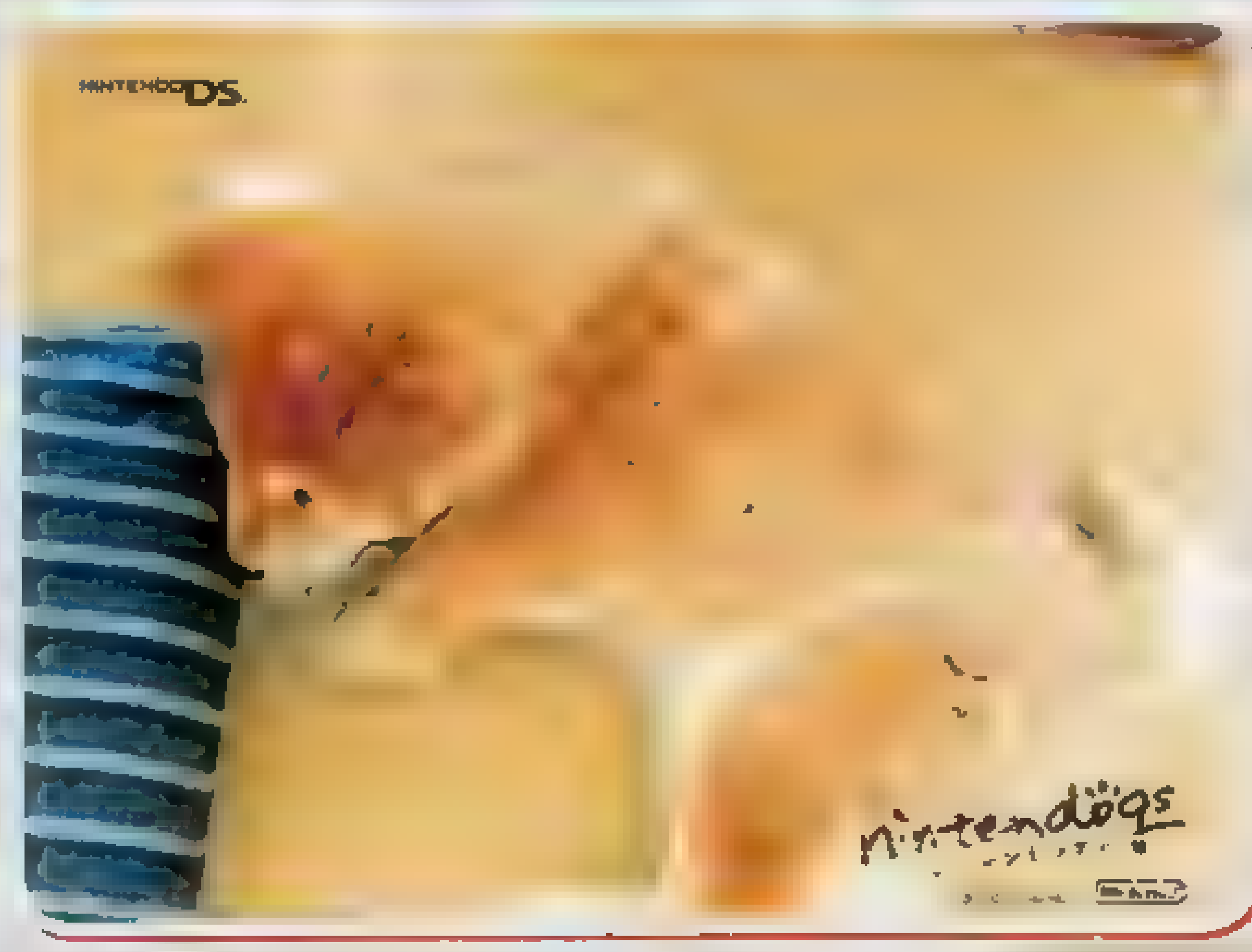
总的来说，次世代画面不一定能体现出这个游戏就一定达到了次世代的高度，但过于单薄的画面是肯定达不到次世代要求的。画面不可无视，但也不必过度重视。

操作次世代——操作是游戏的命脉

说到操作，其实在上面已经提到过一些了。NDS在操作方面相对PSP来说有更多的选择，看似平淡无奇的触摸屏和麦克风却带给玩家更多的选择，由此也诞生了许多新的游戏概念，例如《料理妈妈》、《应援团》、《超执刀》、《任天狗》等等，这较具亲和力的操作方式吸引了大批非核心玩家，也诞生了一个又一个销量神话。但触摸操作也有其弊病，就是在操作的同时手会挡住屏幕，而有的操作可能会使传统游戏玩家感到不适，反观NDS上复刻的《DQ》两作，完全没有支持触摸却有着非常高的评价。当然，这也和游戏本身质量有关系。

相对NDS，其实我更想谈谈PSP的操作没错，PSP没有触摸屏和麦克风，但PSP却有一个摇杆，虽然那摇杆那啥了点，但起码在对应3D游戏更能做出精准的操作，这点是NDS所不具备的。还有，虽然索尼的创意略逊任天堂，但在PSP上有的游戏对应的特殊操作也使游戏相当有趣，像是《啪嗒砰》、《乐克乐克》，都体现出很高的游戏性（虽然画面比不上其他PSP游戏），在平淡无奇中找到乐趣，这似乎是在GB时期的《俄罗斯方块》、GBA时期的《节奏天国》才能带给我们的快乐，虽说那已经是上个世代甚至是上上个世代的事了，但它们的游戏性，绝对不亚于现在的哪个次世代游戏。

总的来说，操作的好与坏直接影响了一个游戏的好坏，但一个次世代游戏并不一定需要多么次世代的操作（突然想起了《铁骑》），能给人带来乐趣，那才是主要的。而NDS新机种NDSI的摄像头能给我们带来什么惊喜？让我们拭目以待吧。



◀萌翻千万人的《任天狗》，全新的触摸操作操作让NDS时代的任天堂打[illegible]仗，又[illegible]起了一批[illegible]。

我与掌机的故事

100辑

文 journey

每个玩家都有自己的经历、自己的故事，大环境下成长起来的我们都有着非常多的共同语言。下面就是journey同学在方方面面讲述自己与掌机的故事，包括第一次接触、家庭、哥哥、朋友……下面让我们一起来欣赏。

一 第一次接触掌机

上了初二以后，我被分到了最后一排。我的同桌浩子是个游戏迷，他有PS2、PSP和NDS。在我俩成为同桌的第一天，他就拿着一台白色的PSP玩。

我凑了过去问他说："嗨，浩子，这是什么呀？""PSP。""哦，是PSP呀。"那流线型的机身和高清的画面瞬间吸引住了我。他见我看得出神，便问："要玩么？""当然要了！"我兴奋地说。

他把PSP交给了我，当我接过PSP时才发现这小小的掌机上居然有着这么多的按键，我顿时有些不知所措了。但他很热心地教我，而我一时也学不会，就干脆把PSP还了："还是你玩吧，我看看就行了。"他好像看透了我的心思一样，接过PSP为我演示起来。他演示了一会儿又交给我，这一次我终于能玩起来了。

这就是我第一次接触掌机，从那时起我就知道像掌机这么好的东西一定很贵，对一个学生来说就像奢侈品一样，但我还是希望能有一台属于自己的掌机。

二 我的家庭

我有一个亲生哥哥，他大我7岁。我的父母喜欢女孩，认为女孩贴心懂事，于是他们便生了第二胎，也就是我。很显然，我让他们失望了，而且因为"计划生育"的问题，我的降生还为家里带来了不少罚款。

父母很爱我和哥哥，他们在我很小的时候便给我和哥哥买了一台FC。因为我还小，没多零花钱，所以游戏卡带就由哥哥一手操办。每天放学后，我和哥哥就坐在电视屏幕前玩，哥哥经常让着我，那时的快乐温馨至

今记忆犹新。

后来，我上了初中，哥哥则考上了大学，父母给哥哥买了手机和数码相机作为奖励。其实哥哥本来想要PC的，可是父母不同意，他们怕哥哥在大学里沉迷PC游戏而耽误了学业。我们的父母本来不是这么不开明的，我想这一定和电视上大肆报道的关于游戏而产生的不良事件有着很大的关系。几乎每天都有类似的新闻像暴雨一般袭击着他们，每次总能让他们瞠目结舌。到了现在，他们仍认为玩游戏是一件极其危险的事情，只要玩得入迷不但会影响学习成绩，还会做出违法犯罪的事情来。因此家长会尽量避免我和哥哥接触游戏。显然，他们是被那些为数不多的例子给吓怕了。

当我上了初二时，父母给哥哥汇了5000元，哥哥后来在学校里买了 台笔记本电脑。他们竟然还问我想要什么，我猜股票一定是又涨了，于是我也毫不客气地说想要PSP，家人听了以后问我那是干什么用的，我直说了 他们的脸一下就拉了下来，接着便是长时间的说教。我的心里想着PSP，嘴里却不住地说着“嗯，知道了 ”

说教完了，父母便表示愿意为我买台彩屏学习机，并说学习机既可以学习又可以听音乐，这样可以提高学习效率。我想到从家长那里是不可能得到PSP了，就是PC也不太可能，一部学习机已是最高标准了，便也同意了。没想到的是家长当天晚上就买回一台诺亚舟的NP890，要2000元呢 这价钱够买套PSP了。再好的学习机也不如PSP好，哎，我还真羡慕浩子呢

三、浩子

浩子的脸很白，头发有些发黄，他长得又高又瘦，看起来不太健康。他运动得不多，有时间就在家里打游戏。他有些内向，不善于同人交往，但是如果有人对游戏感兴趣的话，他就会很有热情。他会邀请同学到他家里玩PS2，还会把PSP和N S借给同学玩。我想他一定是想在班里找 个和他志同道合的朋友。

我去过他家，他家比较富裕，家人在家的时间并不多，他有时会在他奶奶家吃饭。他的学习并不好，但他的父母却并不反对他打游戏 从他家的游戏主机的数量就可以看出，像 C、M 、PS、GBA SP 他都有。在他的卧室里还有一台小电视机来供他玩家用机。他的书柜里不是像我 样装着学习资料和世界名著，而是几十本《掌机王SP》和近百本的《游戏机实用技术》。

我很不解的是为什么他学习不好，他的家长却支持他玩游戏。我问他时，他笑着说，“学习是学习，游戏是游戏，两码事嘛，凭什么学习不好就不让玩游戏啊，”这话乍听很荒谬，但仔细想想却有几分道理。但我还是不相信中国有这么开明的父母，在我的追问下浩子说出了实话。原来浩子从小便喜欢到处乱跑，家人工作很忙，没工夫照看他，就买了游戏机把他拴在家里。因此他从小就缺乏锻炼，身体并不是很好。但他和我一样都喜欢运动，喜欢篮球，因为篮球他还留级了。

那是 节体育课，我们和同学 起打篮球，浩子不小心扭伤了腰，我们赶快将他扶了起来送回了教室，他伤得不轻，要定期作牵引治疗。我们的班主任半开玩笑地说浩子的腰伤是“腰椎间盘突出”，让同学们以后打球时注意点。我想老师一定是嫌浩子请假太多，心中有些不满，所以便开了这么个令浩子和我都很生气的玩笑；但她还为她能逗笑同学而自豪着。这件事以后浩子请了几个月的长假，由于他误了很多课，所以留了级。留级后的老师待他很好，他的成绩也有所上升。

四

浩子会经常把他的《掌机王SP》借给我，而我只对掌机感兴趣，掌机有便携性，可以偷着玩。自从浩子请假在家休息后，我看他的《掌机王SP》没有原来那么方便了，所以我就决定自己买。

我的第一本《掌机王SP》是62辑，以前浩子借我的《掌机王SP》没有“口袋光环”光盘，当我发现了书里附赠的光盘时便马上看了起来。父母见我看了关于游戏的影像后便又唠叨了起来，我的脑子里却想着《逆转4》、《DJMAX》、《波斯王子》等大作的游戏画面，想着如果有一天我有了掌机以后就玩这些游戏……光环的末尾是“大连DS之家”的游戏聚会，我听着动听的背景音乐，看着画面中大家联机的场面心里突然感觉到，能有一台掌机是一件多么幸福的事情！也就是那时我下定了决心，我要有一台属于自己的掌机。

我从62辑中得知63辑上旬就出，可是我买62辑时已经快中旬了。过了几天后，我去买63辑时，老板却说卖完了。原来我买62辑的后一天63辑就来了……从此之后，每当《掌机王SP》发售的时候，我都每天去跑书店，这也足以证明了我对掌机的热爱。

《掌机王SP》看得越多，我对掌机的渴望就越大。怎么能得到一台掌机呢？我冥思苦想着——《掌机王SP》的抽奖栏目引起了我的注意，我决定参加抽奖。

我有一个同学的家长在邮局工作，每当过年时，他的家长都能往家里那拿几十张明信片。我跟他说了我要抽奖的事，他表示大力支持，一下子就给了我10张，并嘱咐我中奖后要借他玩。接着我便怀着希望地寄出了第一张明信片，当时寄一张明信片要8角（现在要1元2角），而我那同学给我的却是6角的，结果可想而知，当我补齐邮资时，抽奖的日期却过了。话说邮递员叔叔真是太抠门了，不就是2角钱嘛，帮我寄了不就得了……害我少了一次中奖机会。

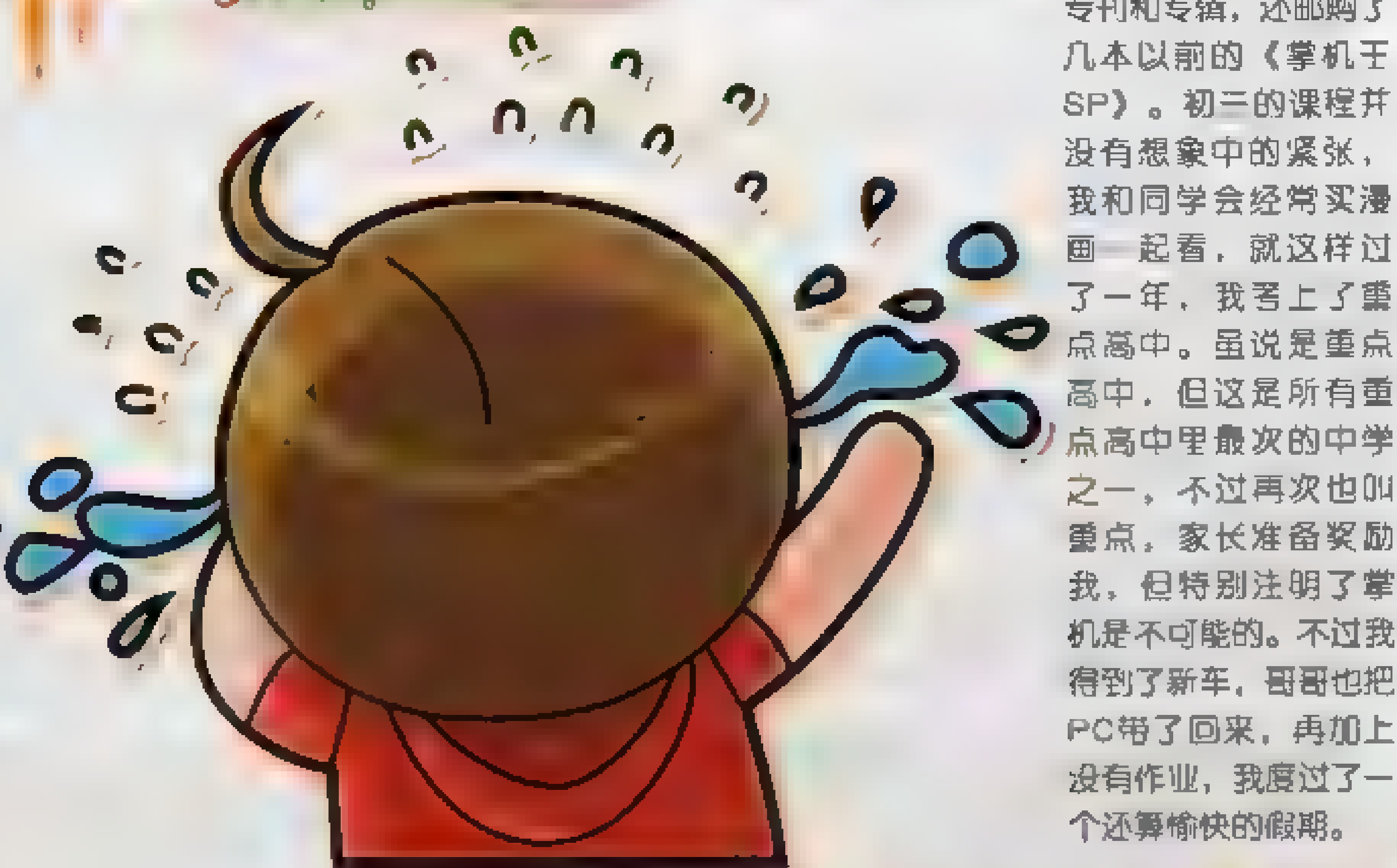
不过我很幸运，当我参加了几次抽奖后我终于中了奖，而且是大奖——一台黑色的PSP。你们别不相信，我就是66辑的特等奖得主，我的姓名就在68辑的中奖名单上登着呢。

当我看到自己的名字时我也不相信自己的眼睛，在我打电话确认了之后我沸腾了，我中大奖了！我把这一喜讯告诉了我所有的亲朋好友，平时很严格的父母也很为我高兴，他们给我买了4G的记忆棒、《潜龙谍影》的UMD还有不少周边。这是我有生以来最高兴的一天。

有了PSP后，我的生活一下子丰富起来了。我会经常拿着PSP找浩子联机，浩子也经常给我拷ISO和电影，我们还一起攒钱买了不少《PSPe族》等来武装自己的小P。

可惜的是PSP只有一台，我和哥哥只能轮着玩，不过我们从来没有抢过，我玩的时候哥哥为我叫好，哥哥玩的时候我给他让着，每次我们都能玩得很开心，就像回到了小时候玩FC的时候。

五 失去PSP



当我卖了PSP后，家长再没有破门而入了，对我的说教也少了。我用卖机的钱买了很多掌机专刊和专辑，还邮购了几本以前的《掌机王SP》。初三的课程并没有想象中的紧张，我和同学会经常买漫画一起看，就这样过了一年，我考上了重点高中。虽说是重点高中，但这是所有重点高中里最次的中学之一，不过再次也叫重点，家长准备奖励我，但特别注明了掌机是不可能的。不过我得到了新车，哥哥也把PC带了回来，再加上没有作业，我度过了一个还算愉快的假期。

快乐的时光总是短暂的，转眼间暑假过去了，开学我就上初三了。父母对我的“攻击”频率和时间长度都大大提升，哥哥也返校上大学了，原来的2 VS 2的局面变成了1 VS 2，我在与父母的“战斗”中节节败退，最后我被迫签订了“不平等条约”，那就是只准星期天玩两个半小时的PSP，违反了条约就没收PSP。

一星期玩两个半小时的PSP也太少了，因此违反条约是再所难免的。而父母对我也不放心，他们隔三差五地闯进我的房间，问我吃不吃水果，喝不喝牛奶什么的。

看得出来，关心我是一方面，同时也是为了突袭。父母的行动速度极快，他们从不敲门，根本不给我反应的时间，每次当他们已经冲进房间时我都还津津有味地玩着PSP。不过父母并没有没收PSP，而是对我说教，并让我保证下次不再偷玩。保证了我也在偷玩，这次我有十成的把握不被发现，那就是假装睡觉，然后再躲在被子里玩。被子里又热又闷，我实在忍受不了便坐起来玩，没想到的是没过多会儿父母还是像往常一样冲了进来。接着我便和父母吵了一架，第二天我便卖掉了PSP，那时PSP 2000刚破解，我的1000型就卖了个白菜价。

这件事之后我得出了一个结论，那就是如果父母不支持玩游戏的话，就最好别让他们知道你有掌机，虽然你可以充分利用掌机的便携性，但当你的父母知道了你有掌机时候他们的警惕性会大大超出你的想象。

六 掌机之梦

就在不久前，我开学上了高一。这所高中补课补得很厉害，老师管得也很严。我真想在课后玩一玩掌机来放松一下，如果PSP还在的话就好了……唉，都怪我当时太冲动，其实那天我偷玩被发现完全是因为父母上厕所时无意发现的，当我知道这件事时我才感到了后悔。不过后悔并不起作用，只有行动才能让我重新获得掌机。另外我还在高中住校……是时候了，我要为了掌机而努力。

从此后我便省吃俭用，并向杂志社投稿，另外我还有以前卖机剩余的几百元，如果大家看到了我这篇稿子的话，那么我一定已经圆了我的掌机之梦了。

我还要参加抽奖，如果我抽到了NDS的周边我就买NDS，如果我抽到PSP的周边我就买PSP，如果什么都抽到我就继续努力，然后NDS和PSP一块买

七 终究美梦

听了我的掌机之梦后，哥哥的小宇宙被点燃了。他要在大学里好好学习，赢取奖学金，并利用课余时间做兼职。他要带回PSP和NDS与我在寒假哄玩。

哥哥，加油！大家，加油

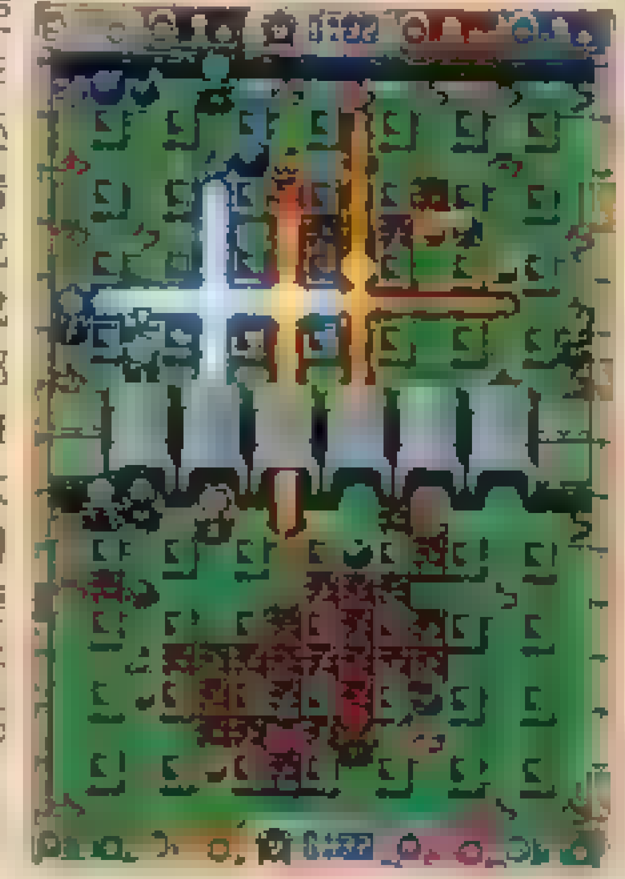
炸弹人大陆2

◆Hudson◆ACT

评论人 HYHZ 评分 8

《炸弹人大陆2》比起前作进步了不少，Hudson这次也是非常有诚意。本作继承了"《炸弹人》系列"的一贯风格，上手容易，代入感极强。战斗爽快，刚一开始玩就会有不想放下的感觉。

本作的装备系统搞得特别繁多，笔者没有计算，传说是有19万种组合……这样就使得打法更加的多变，各种技能的组合使用更有趣。但变来变去，炸弹威力还是要强，炸弹人还是要跑得快，否则炸着炸着自己也很快挂掉。所以也就是说，一些装备组合根本就没用了。而且很多技能各部分的装备上都有，还不能叠加，穿那么多干什么？每大关都有10小关，打完就会得到一定的评价。装备则需要在每关炸开一些特定的箱子获得，很耗时间。想得到高评价每关就要打至少两回，一回打评价，一回打装备。



大大增加了游戏的可玩度。

BOSS战很华丽，BOSS都很巨大，攻击很霸气。但有几个BOSS不贴着它放炸弹根本就炸不到，炸弹的火力长度都没有用了。杂兵到后期有些变态，都有可以保命的技能，而且不炸个三四次都炸不死。

随着游戏的进行，装备的提升，游戏的节奏会越来越快。虽然玩起来爽快，但在后期来说就太快了。快得来不及解谜，放完炸弹来不及跑开，就要带个盾可以不炸自己，但杂兵会打你……玩着玩着会逐渐感觉很是局促，如果一直控制在中期的节奏就会好很多。

总的来说，本作是一款佳作，画面做得很精细，装备的细节可以看得很清晰，每关的过场小动画很有电影的感觉，每个小关的过关条件和隐藏要素都很值得研究，是一款不错的休闲作品。

洛克的冒险

◆THQ◆SLG

评论人 Zorker 评分 8

本作是由THQ在NDS平台推出的一款战略游戏。欧美式审美观下的人设、独特的游戏系统，使许多专注于日式大作的玩家忽略了本作的存在。其实本作的素质相当不错，很有自己独到的乐趣所在。

虽然是欧美厂商推出的作品，但本作清新漂亮的画面氛围和空灵的音乐都很有东方风味，乍看之下像是款日式RPG。其实本作是类似《塔防》的战略游戏。游戏中，玩家需要建设防御工事，在限定时间内完成保护目标或者击溃敌人的任务。独特的系统使游戏的每分每秒都有一种紧张感。游戏中防御工事种类众多，敌人与地形也一一对应多变化，使得玩法更多变，也更具有乐趣。作为NDS平台上独具特色的游戏，相信本作会让战略游戏爱好者爱不释手。

游戏最突出的方面是剧情，充满冲突与意外而又深具哲理的剧情，足以让人放下对欧美厂商不善于处理游戏剧情的偏见。在多段精美过场动画的烘托下，主角洛克的昔日冒险曲折而牵动人心，最后剧情的大逆转更是让人震惊。如果你英语水平不是太差，那么就请耐心地见证这个少年的传说吧，当一切画上句号时，那悲伤而耐人寻味的结局一定会让你感动。

游戏也不是没有缺点，如BOSS战设计得太单调，游戏类型单一……但是，这些缺憾并不能让人否定游戏整体的优秀。跳出成见，偶尔玩一下那些大作以外的特别的游戏，说不定你会享受到一种别样的乐趣。

[illegible]

最终幻想·水晶编年史 时之回声

日版

○卡片获得

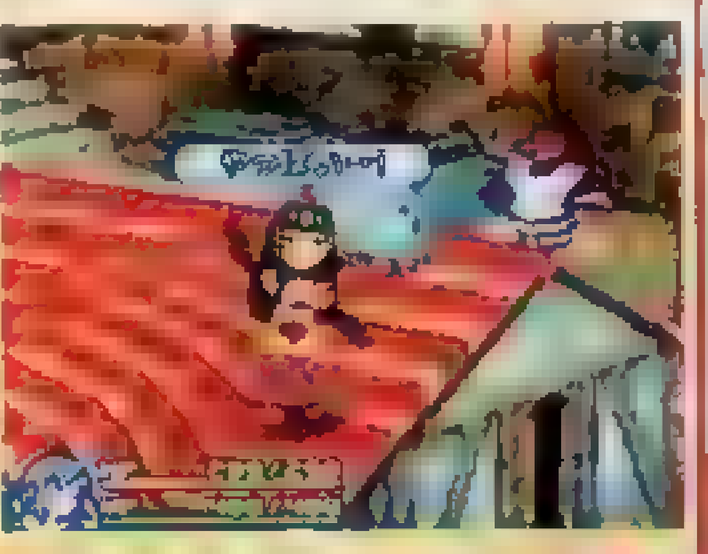
游戏中的卡片可以带来不少意想不到的效果，想快速获得卡片可以有两个方法。一是在世界地图上随机遇到仙人掌时用魔法攻击之，一次可以掉落三枚卡片，在离开当前区域再回来之后还可以再刷。第二种方法是在最初的森林里的最南端，用魔法攻击这里的一颗树也有机会获得卡片。

○染发莫古力

在街市里可以遇到一只紫色的莫古力，可以为角色改变头发的颜色，每次完成一个任务之后都可以回来这里改变发色。当然，ユーク族是不能染发的……

○前作BOSS

进入图书馆之后，打倒一些黑色的元素状敌人后就会出现一些黑色的漩涡，进去之后就可以挑战前作《命运指轮》中ハカサソリ、ベヒーモス、ズー、アングリーフラワ 、ドラゴン、リッチ、ク[illegible]チャスヘル和ガルデス教授这几个BOSS，从它们身上可以打到不错的素材。



月面惊魂

由于操作比较麻烦，所以我一般不会在家用机和掌机上玩FPS。不过NDS的触控操作倒是给FPS提供了方便。最近发现的这款《月面惊魂》就是款不错的FPS游戏，虽然容量只有512Mb，但是内容却相当丰富 CG数量多得“[illegible]” [illegible]

乐也可圈可点，推荐读者朋友们尝试尝试。

○奖励任务

在游戏的每个普通关卡里，玩家都可以找到三个隐藏的异形神器，如果将三个神器都找到之后再完成关卡，就能开启一个奖励关。

指环王 征服

美版

全手指

○GameID：CLOP 8507c657

指挥点数最大
82100C94 00000000
B2100C94 00000000
00000004 00384000
D2000000 00000000

[illegible]最大
82100BFC 00000000
B2100BFC 00000000
1000000A 00002EE0
D2000000 00000000

关卡全开
22124E18 0000000B

全宝藏
12124E68 0000FFFF

全奖章
D5000000 0000000F
C0000000 0000000E
D8000000 02124EBD
D2000000 00000000

女神异闻录 恶魔幸存者

日版

全手指

○GameID：CVIJ 872c9040

拍卖评价最大
122434AC 0000270F

菜单全开
222434BF 00000070
222434C0 00000007

技能档案全开
02243474 FFFFFFFC
02243488 007FFFFF
E2243478 00000010
FFFFFFFF FFFFFFFF
FFFFFFFF FFFFFFFF

技能装备无视限制
120E45FA 0000EA00
120E462E 0000EA00
120E4726 0000EA00
120E475A 0000EA00
120E4842 0000EA00
120E4876 0000EA00

伙伴HP不减
0209477C EAFDAE28
E2000030 00000028
E59FC018 E59CC000
E59FB014 E08CC00B
E155000C 31D501B4
2040000A EA0251C8
02189018 000009BC

战斗后获得金钱最大
0207A318 EAFE173C
02000010 E59F2000
02000014 EA01EBC0
02000018 0001869F

战斗后获得经验值最大
0207A290 EAFE175A
02000000 E59F1000
02000004 EA01E8A2
02000008 0098967F

二次移动和攻击
020C5210 EAFCEB82
E2000020 00000010
E3A0C000 E5C0C000
E1D000B0 EA031478

全员满行动力
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
22243078 00000063
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

全员满移动力
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
22243077 00000009
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

敌我双方MP不减
02091E74 E1D401B8
020A230C E1E411B8

全员满力量
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307A 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

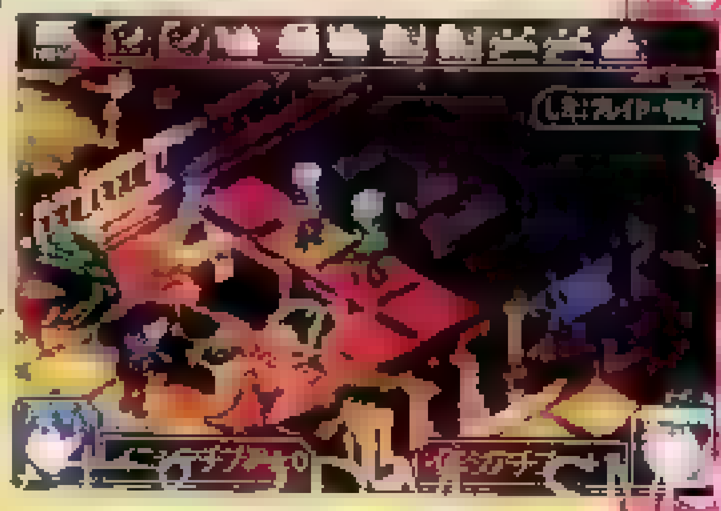
全员满魔力
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307B 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

全员满体力
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307C 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

全员满速度
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
2224307D 00000028
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

全员满HP上限
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
1224307E 000003E7
DC000000 0000001C
D2000000 00000000

全员满MP上限
94000130 FFFB0000
C0000000 0000000B
12243080 000003E7
DC000000 0000001C
D2000000 00000000



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美版游戏 以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

2月份的掌机游戏阵容依然精彩 娱乐性满点的《马里奥和路易RPG3》 以及系列的革新之作《光明力量 羽翼》等都是NDS平台值得推荐的作品 相较之下 2月份PSP平台的受瞩目作品更为丰富 像《阿克西斯的魔术》 《真 三国无双 联合突袭》 以及从1月延期到2月的三个版本的《偶像大师SP》等都具有较高的可玩性 无论你手中拿着的是NDS还是PSP，2月份是肯定不用担心没游戏玩的啦

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
11日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
12日	佐贺的超级奶奶DS	佐賀のがばいばあちゃんDS	Try Fast	AVG	5040日元
19日	光明力量 羽翼	シャイニング・フォース フェザー	[illegible]	[illegible] RPG	[illegible]
19日	猿猴进化记DS	サルさるDS	D3 Publisher	ETC	3990日元
19日	超剧场版KERORO军曹3 击倒龙战士是也！	超劇場版ケロロ軍曹 [illegible]	NBGI	ACT	5040日元
24日	C.O.R.E	C.O.R.E	Graffiti	FPS	29.99美元
26日	游戏中心CX 有野的挑战状2	ゲームセンターCX 有野の挑戦状2	NBGI	ETC	5040日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3980日元
26日	电击学园RPG 维纳斯十字架	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	RPG	5670日元
26日	钢铁新娘DS 新娘+机械+男+女	ケメコデラックスDS ヨメとメカと男と女	5pb	AVG	5040日元
5日	网球王子 双打王子 辉煌男生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 BOYS BE GLORIOUS	Konami	SPG	5250日元
5日	网球王子 双打王子 高雅女生	テニスの王子様 ダブルスの王子様 GIRLS BE GRACIOUS	Konami	SPG	5250日元
5日	七龙战[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	5040日元
5日	相棒DS	相棒DS	Tecmo	AVG	4980日元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	AVG	29.99美元
12日	心跳回忆 女生版 初恋 Plus	ときめきメモリアル ガールズサイド 1st Love Plus	Konami	SLG	5250日元
17日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto Chinatown Wars	Rockstar Games	ACT	34.99美元
19日	[illegible]	[illegible]	[illegible] Works	AVG	[illegible]
19日	蜡笔小新 呼风唤雨 黏土造型大变身	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ ねんどろろん大変身	NBG	ACT	5040日元
19日	樱兰高校公关部DS	桜蘭高校ホスト部DS	Idea Factory	AVG	5040日元
19日	黑执事 幻影幽灵	黒執事 ファントム アンド ゴースト	Square Enix	AVG	5040日元
19日	园丁妈妈	ガーデニングママ	Taito	SLG	5040日元
26日	骷髅13 追踪档案G13	ゴルゴ13 ファイルG13を追え	MMV	AVG	5229日元
26日	[illegible]	凉宫ハルヒの直列	SEGA	AVG	5040日元
26日	幽灵之火DS	ウィル・オ・ウィスプDS	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	勇者斗恶龙IX 星空的守护者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	[illegible]
2日	[illegible] 2009	プロ野球 ファミスタDS 2009	NBG	SPG	5040日元
[illegible]日	超级机器人大战K	[illegible]	[illegible]	[illegible] RPG	[illegible]
28日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	AVG	[illegible]
未定	海腹川背·旬 第二版 完全版	海腹川背・旬 セカンドエディション 完全版	Genter Prise	ACT	5040日元
未定	龙珠Z物语 赛亚人来袭	ドラゴンボールZストーリー サイヤ人来襲	NBGI	RPG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	[illegible]	Square Enix	RPG	售价未定
未定	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想	ひぐらしのなく頃に絆 第二巻・想	Alchemist	AVG	售价未定
未定	千年[illegible]	[illegible]	SEGA	RPG	售价未定
未定	迷宫与[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	八墓村	八つ墓村	From Software	AVG	5040日元
未定	[illegible] 海之王冠	[illegible]	[illegible]	RPG	[illegible]
未定	雷电十一人2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	[illegible]之国	[illegible]	[illegible]	RPG	售价未定
未定	巴哈姆特之血	ブラッド オブ バハムート	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙VI 幻之大地	[illegible]	Square Enix	RPG	售价未定

马里奥和路易RPG3

2.11 ■Nintendo ■RPG ■4800日元

在这款"马大叔"新作中，大反派库巴出人意料地将与马里奥兄弟共同展开冒险。库巴、马里奥兄弟将分别在NDS的上下屏展开冒险。虽然他们不是真正意义上的并肩作战，但他们所采取的行动却会在不经意间互相影响到对方，有时还需要利用该方法来解开各种谜题。游戏的战斗依然具有一定动作成分，根据时机按下按键的系统虽然看似简单，但实际玩起来却妙趣横生。

偶像大师SP

2.19 ■NBGI ■SLG ■5040日元

期待度 A

三个版本分别收录了性格各异的数名偶像，并各自设置了一名竞争对手。玩家要扮演事务所的制作人，与新人偶像互相扶持，一方面训练她们的表演能力，另一方面也要通过电视等经营手段提高其知名度，最终将其培养成大人气的顶尖偶像。利用通信功能实现的"事务所模式"能支持玩家进行道具交换和演出对战等有趣的联机内容。除了偶像经营外，三个版本的原创剧情也令人期待不已。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2009年2月			
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	NBGI	SLG	5500日元
12日	天诛4	天誅4	From Software	ACT	5040日元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	5040日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーン	NBGI	SLG	5040日元
26日	异界年代记	ミマナ イアルクロニクル	Gungho Works	RPG	6090日元
26日	假面女仆卫士 暴动大混战	仮面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	FTG	5040日元
26日	秋之回忆 女生版	ユア・メモリーズオフ Girl's Style	5pb.	AVG	5040日元
26日	真・三国无双 联合突袭	真・三國無双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
26日	金色的琴弦2!	金色のコルダ2!	Koei	SLG	5544日元
26日	舞龙	ドラゴンダンス	Success	ACT	3990日元
		2009年3月			
12日	Ever17 时光的羁绊	Ever17 -the out of infinity- Premium Edition	Cyber Front	AVG	5040日元
12日	Never7 无限轮回的终结	Never7 -the end of infinity	Cyber Front	AVG	5040日元
19日	抵抗 报复之刻	レジスタンス 報復の刻	SCEJ	TPS	4980日元
19日	零・超兄贵	零・超兄貴	Gungho Works	STG	6090日元
19日	遥远的时空中3 with 十六夜记 爱藏版	遙かなる時空の中で3 with 十六夜記 愛蔵版	Koei	AVG	6090日元
19日	青坳羊君	羊くんならキスしてあげる	Cyber Front	AVG	5040日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一Software	AVG	5040日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民的愿望	牧场物語 シュガー村とみんなの願い	MMV	SLG	5229日元
19日	智代After 人生如歌 CS版	智代アフター It's a Wonderful Life CS Edition	Prototype	AVG	5040日元
19日	龙珠 进化	DRAGONBALL EVOLUTION	NBGI	FTG	5040日元
26日	幽灵之火 携带版	ウィル・オ・ウィスプ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
26日	旋风管家 噩梦天国	ハヤテのごとく! ナイトメアパラダイス	Konami	AVG	5250日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5229日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	機動戦士ガンダム 戦場の絆 ポータブル	NBGI	ACT	6090日元
		2009年4月			
9日	战国BASARA 群雄之战	戦国BASARA バトルヒーローズ	Capcom	ACT	5490日元
23日	绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声	絶体絶命都市3 壊れゆく街と彼女の歌	Irem	A・AVG	售价未定
23日	七魂 迷宫制造者编年史	七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー	Global A Entertainment	A・RPG	5040日元
29日	传颂之物 携带版	うたわれるもの PORTABLE	Aquaplus	S・RPG	5040日元
未定	竹刀少女 接下来的挑战	バンブー・ブレード それからの挑戦	Gadget Soft	AVG	售价未定
		2009年春			
未定	兰岛物语 少女的约定	兰島物語 レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	AVG	5040日元
未定	半吊子英雄传 太阳与月亮的故事	なりそこない英雄譚 月と太陽の物語	Irem	RPG	售价未定
未定	枪声与钻石	銃声とダイヤモンド	SCEJ	AVG	售价未定
		2009年			
未定	死神在背后	うしろ	[illegible]	[illegible]	售价未定
未定	纸箱战机	ダンボール戦機	[illegible]	RPG	售价未定
未定	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	RPG	售价未定

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.com

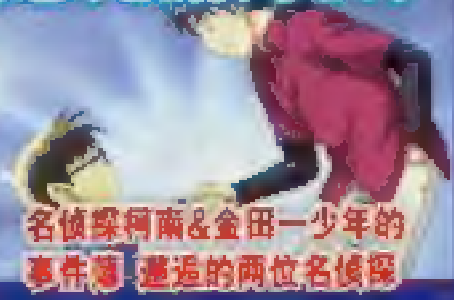
DVD光盘内容导视

游戏展望台

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

真·三国无双 联合突袭
七龙战记

网球王子 双打王子 高雅女生&辉煌男生


名侦探柯南&金田一少年的事件簿 邂逅的两位名侦探

新作特搜队 最新发售游戏影像直击

世界传说 光明神话2
北斗神拳 拉奥外传 天之霸王
噬魂师 战斗共鸣
最终幻想·水晶编年史 时之回声
女神异闻录 恶魔幸存者
指环王 征服
怪兽竞速手
B小组 金属卡通小队

随盘附送

最新热门游戏火热附送

2款PSP ISO
世界传说2 光明神话
龙士传说 无限 加强版
5款NDS ROM
最终幻想·水晶编年史 时之回声
文明 变革
祖博
雷顿教授与最后的时间旅行（中文版）
虫师 天降之村（中文版）

还有全部书中所介绍的实用软件、美图秀、经典主题桌面电子版以及精选PSP主题、《FFCC 时之回声》经典OST等着你。

电影前线 最新大片前瞻

幻想世界
51号星球
变形金刚2

海洋探险3D

新动一刻

新番动画全接触

玛利亚狂热
黑神

《口袋光环DVD》Vol.104有奖问答题目

《指环王 征服》游戏影像中的独眼巨人最终是被下列哪种职业的角色打败的？

A：弓箭手 B：剑士 C：法师

本辑活动奖品

MARS烧录卡 3名

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第102辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

NDS烧录卡

6名

昆明市	李冠宏
太仓市	杨天远
大连市	杨桢
北京市	赵晨曦
上海市	周煜辰
郑州市	竺若颖

二等奖

5名

NDS烧录

座式充电

贵阳市	胡晓朴
哈尔滨市	李元
巢湖市	陆家真
湖州市	谭德祥
济宁市	徐嘉楠

三等奖

6名

北通、黑角掌机周边

宁波市	孔高翔
沈阳市	李根
南昌市	李浚安
锦州市	孟昊
重庆市	吴立为
常熟市	肖锋立

MARS烧录卡

《掌机王SP》第102辑DVD问答—中奖名单

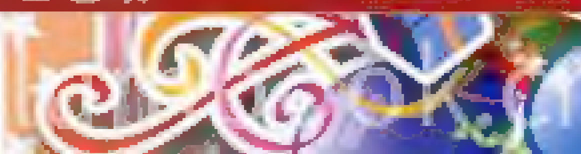
Vol.102 有奖问答答案：C

3名

有奖问答中奖名单

哈尔滨市	吴明浩
武汉市	钟奕龙
北京市	陈博

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



SDM-SM
www.

看PSP·e族
PSP-3000、精美
周边奖品等你拿
还有50元龙漫4S维修店
优惠券随书附赠

攻略e族
龙士传说 无限 加强版
世界传说 光明神话2
卷首策划
谁动了我的点子
——PSP新奇游戏导游

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

已上市 各地报刊亭销售中

224页全彩32开+动画DVD+加赠DVD
2月15日 全国上市

口袋玩家 VOL.16

口袋漫画
Pokemew 3
冰空的花束塞伊米
口袋妖怪DP物语
四格大百科

研究所
双打对战课堂
口袋妖怪详尽分析
《口袋妖怪突击队融合》BOSS满电通关攻略

精彩小说
画梦——时空的幻境（上）
电光火石（3）

口袋玩家DVD精彩收录
口袋妖怪ANA
宠物小精灵放送局16
宠物小精灵DP（107～111）
广播剧：梦幻的诞生

精美赠品：
《口袋妖怪DP物语》笔记本

口袋玩家DVD加赠光盘
宠物小精灵剧场版11 基拉帝纳与冰空的花束塞伊米

ISBN 978-7-89476-105-7
9 787894 761057
本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-89476-105-

www.plumbook.cn